2 CDs JOC FULL! - TRAINZ – Locomotive pentru toti!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware&Lifestyle • Iulie 2003

JOC FULL!!

Trainz

ENTER THE MATRIX

REVIEW

Grand Theft Auto 3: Vice City

La fel de bun ca GTA3?

Moto GP2

Stăpânul ghidonului

Blood Rayne

... scăldată în sânge

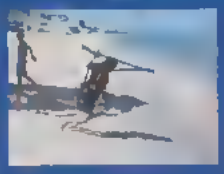
115.000 lei

DEMOS BREED ■ COLIN MCRAE RALLY 2 ■ TENNIS CRITTERS PATCH BATTLEFIELD 1942 1.4 ■ MASTER OF ORION 3 1.02 ■ VIETCONG 1.26
IMAGINI HIDDEN AND DANGEROUS 2 ■ ALIAS FUNE FROM III ■ HALF-LIFE 2 ■ VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

SONY

1001 de Nopţi de Vacanţă

www.sony.ro



Sony te atrage.
Într-o vacanţă ca-n poveşti!

Cu Sony [illegible] 1001 de Nopţi de Vacanţă [illegible] Sony [illegible] Sony te atrage. Sony [illegible] Sony te atrage. Sony [illegible] Sony te atrage.

500010...

500010...

POSTAGE PAID 500010

Nu e SMS. Nu sunati. N-are sens. Este doar un nou cod postal. Cel acordat faimoasei străzi Cocea N.D., din Brașov... 2200, acolo, 4 cifre, nu le-au mai ajuns. Au devenit "six-digit people". Asta numesc ei evoluție? Asta cred ei că ne va face să ajungem mai departe? De exemplu, să ne împachetăm în cutii, să ne tragem două scoc-run d-alea late pe partea superioară și să ne expediem la E3, în America de Vest? Pentru că acolo s-a scris istorie. Pentru moment, am decis: doresc la adresa cu noul 500010 doar două jocuri, MARI, late și frumos lucitoare: Half-Life 2 și Doom 3. Ambele sunt MARI (Mă repet? Păi tocmai...). Într-o lume a bătăilei oarbe pentru piață (nu ne place, dar există o piață a jocurilor, cu tarabagii, târgueli, gălăgie, transpirație etc.), filmele mari se dau coame-n coarne, ca bivolii, încercând să scrie istorie și engine-uri căt mai performante. La Half-Life 2 îți fracturezi maxilarul, cu Doom 3 ți-l pui în ghips, și te gândești "Ce jocum! CE jocum!" Vă dați seama încotro ne ducem?! Spre fotorealism... Spre sânge real pe ecran... Spre dezgustătoare scene de măcel... Spre durere? (neah... ar fi prea de tot)... Spre jocul total? (Ce-i ăiaș?)

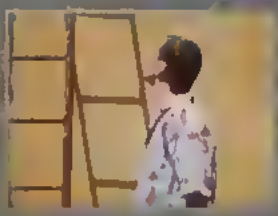
După ce vezi ce știe un engine 3D precum cel al lui HL2, se schimbă paradigma, se dă pagina, se sare gardul. În definitiv, când jocul începe să arate ca un film (și să se miște asyderea, pe sisteme pe care dacă rulezi Solitaire pierzi de cinci ori pe secundă și nu vezi decât dungi repezite pe ecran), când fizica sfidează chingile cu care ne-am obișnuit de atâta amar de ani în jocuri când excelente, dar fanteziste, când "realiste", dar proaste, atunci e momentul să strângem banii necesari înlocuirii la ceruri a durerii noastre ăleia mai mari (aka PC - Personal Crap) și să ne uităm crucis la monitoarele de 17, 19, 21, LCD, TFT sau de care specie or fi și să ne gândim că, dacă am costă de rup pământul, în câțva ani, după apariția adevăratei realități virtuale (nu mai e multă), vor fi tocmai bune de dar gratis unui prieten care n-are bani și joacă "d-alea vechi, de prin 2003". Evident, dacă prietenul inhabitează județul și localitatea Brașov, str. Cocea N.D., va trebui să-i expediem vechitura cu 500010 scris cu litere de-o schioapă la sfârșitul adresei caligrafiate frumos. Nu de alta, dar altfel nu pupă el Enter the Matrix sau MotoGP 2 în culori puțin prea verzi, cu luminozitatea cam jos și contrastul prea vizibil deviat de la normală, cum îi șade bine unui monitor vech.

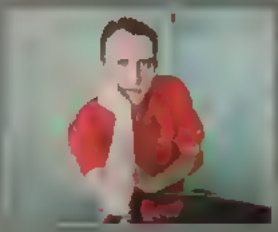
Și, în fond, ce legătură are codul poștal 500010, monitorul vechi și Half-Life 2? Adevărul e că mie îmi sună a premoniție, viziune sau pură întâmplare. Viitorul le rezolvă pe toate. E scris în LEVEL.

■ Mike 500010

500010...

TOP 3 / REDACTOR





LEVEL JULIE 2003

DEMOS

CINÉMA

MUSIQUE

JEUX

CONFIGURATION

TÉLÉVISION

LITTÉRATURE

LEVEL UP

[illegible] 1
[illegible] 2

[illegible]

[illegible] 12
[illegible] 14
[illegible] 16
[illegible]

[illegible]

[illegible] 20
[illegible] 22
[illegible] 24
[illegible] 26
[illegible] 28
[illegible] 30
[illegible] 32
[illegible] 34
[illegible] 36
[illegible] 38
[illegible] 40
[illegible] 42
[illegible] 44
[illegible] 46
[illegible] 48
[illegible] 50
[illegible] 52

[illegible]

[illegible] 58

[illegible]

[illegible] 60

[illegible]
[illegible] 62
[illegible] 63

[illegible]

[illegible] 66
[illegible] 68
[illegible] 70
[illegible] 72
[illegible] 74
[illegible] 76
[illegible] 78
[illegible] 80
[illegible] 82
[illegible] 84
[illegible] 86
[illegible] 88
[illegible] 90

[illegible]

[illegible] 92
[illegible] 94
[illegible] 96
[illegible] 98
[illegible] 100
[illegible] 102
[illegible] 104
[illegible] 106

[illegible]

[illegible] 108

Delta Force: Black Hawk Down expansion

Producător Novalogic **Distribuitor** Novalogic **Data lansării** NA **On-line** www.novalogic.com

NovaLogic se pregătește să lanseze un expansion pack pentru Delta Force: Black Hawk Down, care se va numi Team Sabre. Cea mai mare noutate din modul multiplayer vor fi vehiculele asupra cărora vom avea control deplin și cu care ne vom putea războ pe uscat, apă sau în aer. Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre va avea 2 noi campanii single-player care ne vor duce adânc în jungla din Columbia pentru a-i căuta pe lorzii drogurilor, apoi în lupta împotriva teroriștilor din jurul și chiar din Iran. Se pare că expansion-ul va conține nu mai puțin de 30 de hărți noi pentru multiplayer. Aceste hărți vor fi binevenite, deoarece știu cum este să înveți hărțile puse la dispoziție pe de rost și să nu mai poți avea nici un pic de varietate. Cel mai nasol este când, zi de zi, 20 de oameni joacă tot în același loc, aceeași hartă.

Nu știi de unde sare dușmanul

LEVEL TOP 10

IUNIE 2003*

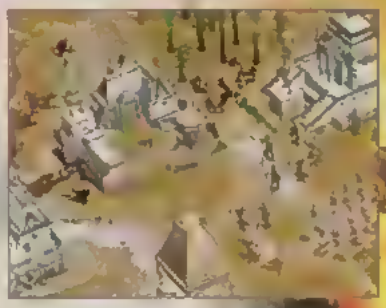
1.	Warcraft III: Reign of Chaos	236
2.	Tom Clancy's Splinter Cell	104
3.	Command&Conquer: Generals	89
4.	Age of Mythology	70
5.	Championship Manager 4	41
6.	Postal 2	40
7.	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	23
8.	TOCA Race Driver	20
9.	Red Faction 2	18
10.	Tropico 2: Pirate Cove	15

*primul

Age of Mythology: The Titans

Producător Ensemble Studios **Distribuitor** Microsoft Games **Data lansării** toamna 2003 **On-line** microsoft.com/games

Microsoft continuă seria deja extrem de consacrată a jocurilor Age of Empires cu un expansion pentru Age of Mythology. Deși acest ultim titlu nu a fost cotat de review-eri la fel de bine ca și predecesorii săi, Age of Empires 1 și 2, totuși vânzările au fost suficient de încurajatore pentru a-i stimula pe Microsft și Ensemble Studios. Nu de mult timp, Microsoft a mai oferit fanilor Age of Mythology și o nouă campanie, gratis, care este disponibilă pe site-ul oficial și care are aproximativ 10MB. În acest viitor expansion-pack, o nouă națiune va deveni jucabilă. Atlantean, alături de cele trei deja existente: Greacă, Egipteană și Nordică. Evident, va fi prezentă o nouă campanie care se va întinde pe parcursul a 15 scenarii. Numele de "The Titans" vine de la faptul că acești atlanteeni vor avea posibilitatea să cheme în ajutor, de mai multe ori pe parcursul jocului, legendarii titani printre care se numără Atlas și Cronos. Pe de altă parte, unitățile umane vor deveni upgrade-abile la eroi. În total, acest expansion-pack va introduce 12 noi puteri de partea zeilor. 18 unități umane și 10 unități mitice, să sperăm, originale. Pentru cei care preferă să joace on-line, The Titans va oferi și această posibilitate, locul de întâlnire al jucătorilor fiind http://www.eso.com/. Lansarea oficială va fi în această toamnă.



Căsuța piticilor

Scoirea titanului

SE VOR LANSA

IULIE 2003

1.	Northland	GMX
2	Wartcraft III: The Frozen Throne	Vivendi
3.	Spy Kids 3-D: Game Over	Buena Vista
4	Dragon's Lair 3D	Ubi Soft
5	Stronghold: Crusader Deluxe	Take 2
6	Age of Wonders Shadow Magic	Take 2
7.	Flight Simulator 2004: A Century of Flight	Microsoft
8.	Moon Tycoon	GMX

UN CONCURS DE 1 MILION DE DOLARI

[illegible] talent și știi ce e ăla Unreal Tournament [illegible] ne gânduri și citește mai departe: [illegible] lansat concursul cu cele mai mari [illegible] computer. Pe scurt, cei de la [illegible] și calculatoare [illegible]

Ioana D'Arc

Producător Enlight Software **Distribuitor** Enlight Software **Data lansării** noiembrie 2003 **On-line** www.enlight.com

Ioana fără de arc

Concursul de anul acesta pentru căutarea celor mai năstrușnice subiecte de jocuri, are acum un nou înscris. Este vorba despre Enlight Studios care, din spirit istoric și fără a avea vreo motivație națională, au ales-o ca viitoare aspirantă la gusturile gamerilor pe Ioana D'Arc. Până aici nu se observă nici un fel de lucru ieșit din comun, însă se pare că vom avea de a face cu un Action cu elemente RPG și RTS. Adică, cu alte cuvinte, veți intra în pielea acestei teribile fecioare și vă veți arunca în luptă ca o leoaică. Acțiunea se va petrece, din fericire, în Franța secolului XV și nu în vreo lume fantastică de tipul consolelor. În rest, Ioana, dacă-mi este permis să o tutuiesc, va ști o grămadă de combo-uri, care de care mai spectaculoase. Sper totuși că nu va ajunge să folosească mana pentru a-i speria pe englezi. Din anumite motive, pot să vă asigur că jocul va fi 3D și, citez "va captura esența lumii medievale, cu bătăliile, arsenalul militar și oamenii pe care Ionela i-a întâlnit atunci când s-a pus contra invaziei britanice în Franța". Nu mă pot opri să nu-mi râd în barbă când mă gândesc la Ionuța ca la un Aragorn al secolului XV, apărându-se cu sabia de săgeți și parând loviturile celor 3000 de englezi care-o înconjoară. Jocul este pus pe lista celor care se vor lansa în noiembrie, când vom putea și noi vedea minunăția.

JOCUL METALLICA

[illegible] Games a încheiat un acord exclusiv cu [illegible] și prin care VU Games obține [illegible] distribui în lumea întreagă un combat [illegible] va dispune de muzica și vocile [illegible] fi inspirat din faptele [illegible]

Unreal Tournament 2004

Producător Epic Games
Data lansării sfârșitul anului 2003
Distribuitor ATARI
On-line NA

Atari a lansat primele imagini din Unreal Tournament 2004. Din ceea ce se știe până acum, UT2004 va fi un UT2003 cu vehicule, deci să nu ne așteptăm la prea multe de la el. Bineînțeles că vor mai fi adăugate câteva moduri noi și, probabil, se va mai umbla un pic pe la grafică, dar în rest nu vor fi prea multe noutăți. Se zvonește că cei care vor avea o copie de UT2003 vor avea reducere la cumpărarea lui UT2004. În concluzie, parcă am vorbi de un expansion pack.

Au încurcat corul cu fiara

UT cu orci

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Mai vrei ceva ?

Republic: The Revolution

Producător Elixir Studios **Distribuitor** Eidos **Data lansării** începutul 2004 **On-line** www.eidosinteractive.co.uk

Subterfugiile politice își fac de cap în acest joc. Începe când tu, un copil amărât, ești martor la arestarea părinților tăi. Peste două săptămâni afli cu stupoare că cei doi au murit în pușcărie. În acel moment juri să te răzbuni pe cel responsabil de acest asasinat. Acesta este șeful poliției, Vasily Karasov. După ce trec câțiva ani buni, bagi de seamă cu groază și oroare că V. Karasov a ajuns șeful statului. După cum ar fi trebuit să specific de la început, toate astea se întâmplă în Novistrana, o țară ce de-abia a ieșit de sub jugul sovietic.

Peste încă doi, trei ani se văd intențiile reale ale noului președinte proaspăt ales, când milioane de dolari ajung în conturile unor bănci din străinătate și când lumea începe să moară fără nici un fel de motiv. Doar pentru că aveau ceva de comentat despre noul palat al președintelui și despre faptul că el nu mai are bani de chirpici și își peticește casa cu hălegar. Tot ce trebuie să faci în acest joc este să îl dai jos de la putere pe Karasov prin orice mijloace posibile.

UN NOU ENTER THE MATRIX

DARK FALL

Firepower

Producător Shockwave Productions **Distribuitor** GMX Media **Data lansării** NA **On-line** www.gmxmedia.net

Deși încep să mă obișnuiesc cu tonul comunicatelor de presă, cel referitor la Firepower mi-a atras atenția datorită sentimentelor de pură fericire ce izvorau din text. Cu alte cuvinte, GMX Media este incredibil de în al 9-lea cer pentru că a reușit să obțină drepturile de a lansa un add-on pentru Microsoft Flight Simulator 3. Evident că numele lui va fi Firepower și va conține într-adevăr o serie de îmbunătățiri și noutăți. Oricum, după cum ne spun și responsabilii, este suficient să vă holbați la filmele și screenshot-urile de pe site-ul oficial pentru a-i aprecia valoarea. Înainte de face o criză gravă de scepticism, mult mai trist decât comunicatul de presă, trebuie să vă explic ce aduce atât de ieșit în comun acest add-on. Este vorba despre vreo 50 de misiuni care vor beneficia de prezența a 12 avioane noi, cu design-ul special făcut în colaborare cu peste 13 piloți de vânătoare. Engine-ul grafic va fi plin de explozii ale tuturor obiectelor prezente în joc, de la tancuri și antiaeriene până la avioane și BZN-uri (biciclete zburătoare neidentificate). Mai serios un pic, modelele au fost într-adevăr realizate și testate în conformitate cu standardele militare americane, realismul fiind și el tot pe-acolo. Celebrul B-17 va fi și el prezent, pe lângă alte câteva modele ale celor mai ingenioase avioane nemțești existente. Așa că puneți încă de pe acum banii deoparte, că nu se știe exact când se va lansa add-on-ul.

Pe pilot automat

Semnificația simbolurilor

Demo pe CD
Imagini pe CD
Wallpaper pe CD
Film pe CD
Patch pe CD
MOD pe CD

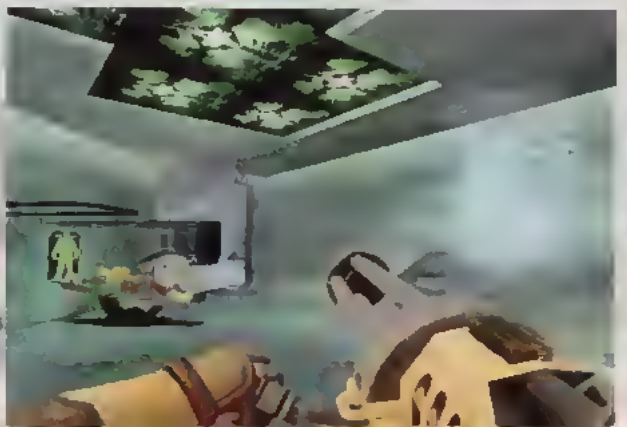
În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în casete tehnică. Restul vor fi roșii

[illegible] de oameni cu vârste [illegible] între 12 și 120 de ani, dintre [illegible]% sunt deținători ai cel puțin o [illegible] sau un PC. Cu alte cuvinte, [illegible] era ce avea mare nevoie [illegible] Copenhaga. Atunci le veni[illegible] celor de la Games Workshop (distribuitorii Warhammer 40000 și ai accesoriilor aferente) ideea de a-și da mâna cu THQ (care, printre altele, se ocupă cu distribuția unor jocuri precum Moto GP 2 sau Red Faction 2) și de a pune de un FPS, pe numele [illegible] Warrior, care se afla [illegible] Kuju și se pe[illegible]

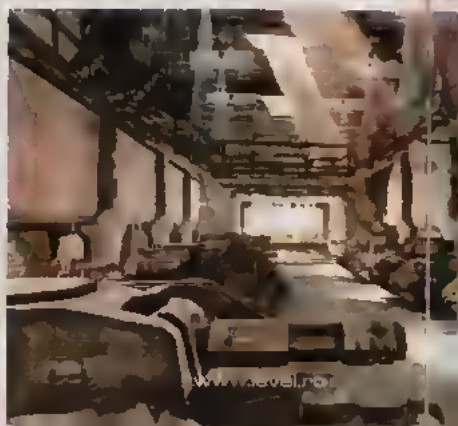
[illegible] enorme, roboți gigantici, tancuri [illegible] neral o tehnologie care combină [illegible] mod foarte interesant nivelul pe care [illegible] avea armamentul în Primul Ra[illegible] Mondial cu elemente de [illegible] SF (de exemplu, tancul [illegible] metalici, nimi[illegible] Artileria [illegible] enorme [illegible] mor cu [illegible]

[illegible]

Kais, aka Serious Sam?



Atmosferă și tancuri... grele



Fire Warrior

Primul FPS în universul Warhammer 40.000

scară destul de mare. Era vorba de o întreagă campanie, care se desfășura pe o perioadă destul de lungă de timp.

Ei bine, acum vine Fire Warrior, FPS, nu TBS și, evident, accelerat. Dar atât de accelerat încât, spre mi[illegible] noastră, a tuturor, acțiunea jocu[illegible] [illegible]ece nu pe parcursul unu[illegible], ci în timpul unei [illegible] intra în [illegible] Tutuși a [illegible] jurul planetei. Pentru tânărul Fire Warrior, [illegible] o asemenea misiune ăile exact ce[illegible] [illegible] trebuia pentru a avansa în grad.

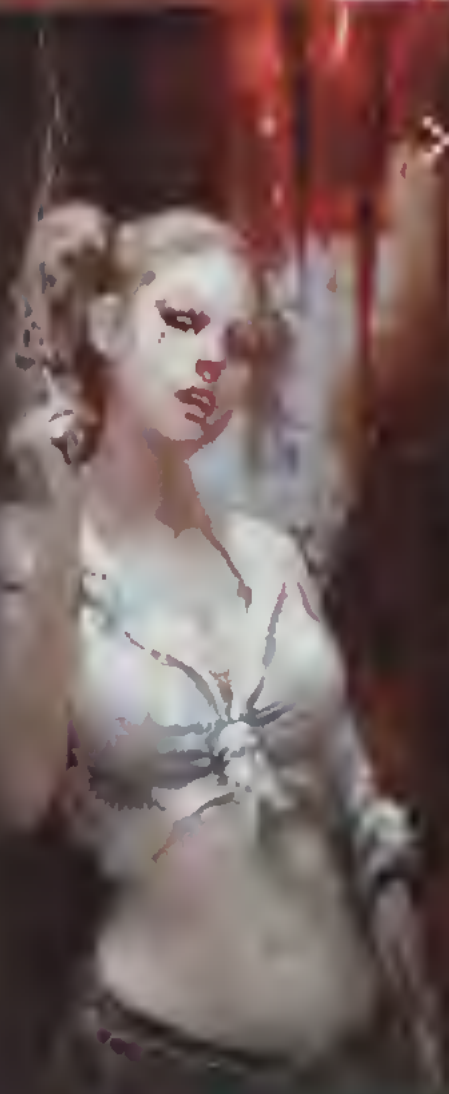
[illegible] se repetă

Chestii apocaliptice

Tranșeele de pe Dolumar IV

Vampire: The Masquerade Bloodlines

Mai mult decât doi canini înfometați



[illegible]

[illegible]

Prologul

[illegible]

mai mare [illegible] producătorii [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Embodied?

[illegible]

Macrosoft

[illegible]

Title	[illegible]
Gen	Action/RPG
Publisher	[illegible]
Developer	[illegible]
Price	[illegible]
Release	[illegible]
Requirements	[illegible]
Multiplayer	[illegible]
Online	[illegible]

Hidden & Dangerous 2

Cu nemții nu-i de glumă!

În 1999 apărea un simulator militar care a încântat destul de multă lume și s-a bucurat de un imens succes. Nu puțini sunt cei care și astăzi își mai aduc aminte cu plăcere de Hidden & Dangerous. Pe vremea aceea era unul dintre puținele simulatoare militare inspirate de evenimente din cel de-al Doilea Război Mondial. Acum lucrurile nu mai stau chiar așa. Cu toate acestea, Illusion Softworks s-au gândit că ar cam fi timpul să aducă la lumina zilei un proiect pe care-l târăgănează de ceva timp: Hidden & Dangerous 2. De la apariția primului și până astăzi, simulatoarele militare din Al Doilea Război Mondial au împânzit lumea. Au fost titluri bine realizate, care au cules lauri din partea presei de specialitate de pretutindeni. Haideți să vedem în ce măsură un joc, care-l mai poartă și pe 2 în coadă, mai poate aduce ceva nou în acest domeniu și, mai ales, mai poate să atragă gamer-ul.

La atacaaac!

Pentru un gameplay care să nu ne aducă la disperare sau care să nu se lase cu pagube hardware serioase, producătorii oferă jucătorilor două perspective: third și first person. Cred că aceasta este cea mai bună modalitate de a ne mulțumi pe noi, cei care căutăm și ușurința de a ținti și lovi inamicul, dar și plăcerea pe care ți-o oferă o perspectivă mai amplă în care poți să vezi mișcările, echipamentul și trăsăturile personajului.

Hidden & Dangerous 2 nu este însă numai un joc în care vei împrăștia cu carne și sânge de neamț, pe toate texturile. Latura tactică a jocului va fi destul de puternică. Astfel, jucătorul va prelua conducerea unei mici trupe aliate pe care o va purta adânc în spatele liniilor inamice. Sarcina lor va fi una aparent banală: completarea unor misiuni secrete din cel de-al Doilea Război Mondial. Să nu credeți că jocul nu va avea un storyline bine pus la punct. În calitatea noastră de echipă de elită, vom fi purtați cam peste tot pe unde situația este mai complicată. În concluzie, cele 7 campanii disponibile ne vor plimba prin Europa, Africa, Burma și alte locații de pe glob. Misiunile vor fi în număr de 23 și vor acoperi cam toată gama posibilă: de la cele care au ca obiectiv distrugerea anumitor puncte-cheie până la cele de răpire sau recunoaștere.

Așa cum am fost obișnuiți, jocul va fi o combinație de acțiune cu tactică și strategie militară. Echipa noastră va fi compusă din 4 oameni care fac parte din trupele speciale SAS Commandos. Pe aceștia îi vom putea alege dintr-un număr de 30 de soldați, fiecare cu propriile abilități speciale și aptitudini diferite de a se descurca în funcție de situație, sarcina la care sunt supuși și tipul de armă pe care-l țin în mână. Odată cu avansarea în joc, soldații vor căpăta o anumită experiență, ceea ce înseamnă că abilitățile lor vor cunoaște o evoluție

Vedere din Poiana Brașov

L-am văzut eu! Are mustață!

Uite și un avion!

pozitivă, prestanța lor îmbunătățindu-se de la o misiune la alta.

Echipamentul

În funcție de tipicul misiunii, de mediu și de felul acțiunilor pe care le vom avea de îndeplinit, jucătorul va putea alege armele cu care să-și echipeze trupa. Acestea sunt în număr destul de mare și cuprind cam toate armele disponibile în cel de-al Doilea Război Mondial: pistoale, sniper-e, grenade, bazooka etc. Pe deasupra, vom putea conduce o gamă diversă de vehicule, printre care camioane, motociclete, tancuri și chiar avioane.

Pentru a pune în valoare complexitatea tactică a misiunior, dar și pentru ușurința cu care jucătorul va putea controla mișcările oamenilor și acțiunile acestora, producătorii vor realiza o nouă hartă tactică, o interfață și un sistem de control accesibil oricui. Lucrurile acestea le-am mai auzit și în alte locuri, iar când am dat nas în nas cu ele, ne venea să ne punem mâinile în cap și să o luăm la fugă până când nu mai eram atât de încurcați încât să nu mai știm nici măcar de unde se oprește jocul. De la promisiuni până la realizări este un pas mare pe care nu vom ști dacă producătorii l-au făcut cu bine decât în clipa în care vom avea jocul în față. Până atunci mai avem un pic de așteptat.

Unele dintre promisiunile care par cele mai apropiate de realizare sunt cele referitoare la grafica, fizica și balistica jocului. După cum vedeți din imagini, grafica arată chiar fantastic prin anumite locuri. Fizica vehiculelor și animația personajelor va fi realizată cu engine-ul care a fost folosit și în Mafia, un engine care și-a arătat posibilitățile și care poate aduce ceva frumos pe calculatoarele noastre.

Pe ei, că *n-are* gloanțe

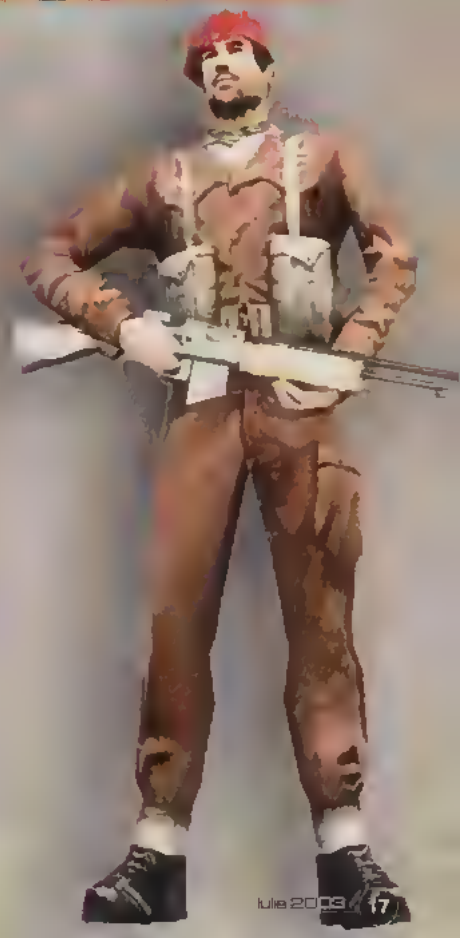
De ajuns?

Printre lucrurile care se mai promit în acest moment se numără și cele legate de AI-ul inamicilor. Aceștia se doresc a fi cât mai realiști cu putință, cât se poate de naturali în comportament și reacții. Un lucru pot să vă spun eu: oricât de bun, superperformant, supercomplicat va fi AI-ul, tot nu va putea să se compare cu o ființă umană. Tocmai de aceea succesul unui astfel de joc și rezistența lui în timp sunt date de multiplayer. Se pare că Hidden & Dangerous 2 nu va avea carențe la acest capitol; occupation, skirmish și deathmatch sunt numai câteva dintre modurile de multiplayer cu care va veni. Se pare că nu va lipsi nici cooperative-ul, ceea ce va adăuga o nouă dimensiune jocului. În cele din urmă, nu pot să încheie decât cu "om trăi și om vedea".

■ Sebah

Titlu	Hidden & Dangerous 2
Gen	Shooter
Producător	Illusion Softworks
Distribuitor	Take 2 Interactive
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
Multiplayer	DA
Data apariției	octombrie 2003
ON-LINE	handd2.godgames.com

Unde a dispărut, mă, foca ala?



Nikita la pătrat Alias

Dar să știți că nu mă refer la Nikita cea originală. Nici un personaj feminin nu o poate egala pe Anne Parillaud când vine vorba de filme de acțiune și de femei nebune. Luc Besson ăsta este un meseriaș. El a dat tonul, prin filmul La Femme Nikita, tuturor filmelor de gen. Nu cred că nu cunoașteți serialul cu același nume, care a apărut anii trecuți și a rulat și la noi, la televizor. Cu toată stima pe care o am pentru Peta Wilson, trebuie să spun că nu s-a ridicat la același profesionalism de care a dat dovadă franțuzoaica.

După succesul înregistrat , totuși, de serialul La Femme Nikita, americanii ăștia hollywood-ieni au mai dat drumul la un serial asemănător. O femeie ninja, subțirică și mlădie, dar care dacă îți înfige una sub bărbie sprijini bordura instant, intră în pielea lui Sydney Bristow. Filmul despre care vorbesc este Alias și a spart toate recordurile de audiență. Diferența dintre cele două seriale nu se vedea la tipul misiunilor, al acțiunii sau al altor asemenea elemente care primau până acum. Nici pe departe. El a reușit să devanseze serialul concurent, Nikita, prin modul de abordare a relațiilor dintre oameni. Acum, spre deosebire de insensibili din Secția 5, agenții din Alias aveau dreptul la o viață privată. Se creea acea legătură cu oamenii simpli, care astfel puteau să se identifice mai bine cu personajele din film.

Marea provocare

După ce serialul prezintă misiunile pe care Sidney le rezolva în paralel pentru SD-6 și pentru CIA, jocul reia acțiunea de unde s-a terminat serialul. În timp ce în film Sidney încerca să îl înfunde pe șetul său malefic din SD-6 pe parcursul a enspe mii de episoade și reușea doar în al enspe mii plus unulea, în joc realizează că acesta a scăpat de mâna nu prea lungă a legii și o caută pentru a se răzbuna. Ei bine, acum superagenta începe să se și ascundă, dar să îi și curme existența tulburată de aceste gânduri malefice.

Ca să fie totul în clar, iată cum se prezintă toată tărășenia: după doi ani de muncă pe două fronturi în cadrul acestei organizații criminale, SD-6, Sidney crede că a reușit să îl îngenuncheze pe acest mastermind din spatele tuturor relelor de pe pământ. A crezut că misiunea sa a luat sfârșit și că poate renunța și la munca sa pentru CIA. Dar când ești spion, nimic nu este atât de simplu. Arvin Sloane, geniul malefic despre care vorbeam, este încă în libertate și atât timp cât el se află pe atară pe undeva, viața lui Sidney este în pericol. Trebuie să facă totul pentru a-l înfunda și mai bine într-un sicriu etanș de plumb, de unde să nu iasă nici cu slujbe. Așa că, ajutată de prietenul ei din cadrul CIA-ului, trebuie să facă ce știe mai bine, să îl găsească pe Sloane și să îl neutralizeze.

Un fel de Q

După cum știți, Q este personajul mitologic prezent în toată seria James Bond. El se ocupă de toate ustensilele aducătoare de moarte și de viață, pe care marele 007 le folosea pentru a duce la capăt cu bine misiunile ce îi erau încredințate. La fel ca în orice film și joc cu spioni ce se respectă, un asemenea personaj trebuie să existe. Fără el nimic nu poate fi realizat. Așa că și în acest joc există un astfel de personaj care, în timp record, scoate din pământ, din iarbă verde tot felul de jucărioare folosibile doar odată și care, dacă avem cap, nu trebuie să le folosim și a doua oară.

Eu am o singură nelămurire. De ce oare tot timpul aceste genii trebuie să fie niște terminați, fără viață personală, la

grămadă de ustensile care o vor ajuta să sară de pe un bloc pe altul, să trăiască când joacă Solitaire și să găsească viață pe Marte. Toate aceste obiecte îi vor fi de folos când cunoștințele ei solide de arte marțiale nu o vor mai ajuta să hack-ăreasca un bancomat și când se ia lumina în lift.

După cum vă spuneam și în introducerea pe care am făcut-o acestui articol, Sidney este o ninja. Și nu una obișnuită. Ea a fost antrenată atât în sălile de gimnastică ale SD-6-lui, cât și în laboratoarele CIA-ului. Știe absolut toate stilurile de bătaie posibile și imposibile și nimic nu îi poate sta în cale. Poate doar bancomatele și lifturile neiluminate.

În ochii tăi văd tot Paris!

Bătălii la superlativ

Cei de la Acclaim se laudă că în materie de bătaie nimic nu se va apropia de calitatea de care se va bucura Alias. Milioane de feluri în care vei aplica corecții oamenilor cu intenții necurate vor fi disponibile gamer-ului de rând. Acest third person action/adventure va beneficia de coregrafia unui mare specialist în arte marțiale. Cu toate că numele acestui guru nemaipomenit nu este menționat în comunicatul de presă, se pare că este un binecunoscut marțialist, care și-a adus contribuția la grămadă de filme de acțiune. Tot ce sper eu este să nu fie Chuck Norris. Nu știu de ce, dar niciodată nu am putut să îl sufăr pe acest om. Poate pentru că este veșnic neras și niciodată nu a reușit să facă șpagatul la fel ca Van Damme.

Pe lângă întreaga gamă de cafteli, vom mai fi introduși într-o grămadă de alte tipuri de misiuni. Spionajul va fi la mama lui acasă. Dacă nu știi să te fofilezi pe lângă pereți și să te folosești de stealth-ul din dotare, nu vei face nici o treabă. Dacă mai putem la socoteală și misiunile ce se destășoară contra cronometru și răsturnările de situație de care vom avea parte, în curând vom putea juca ceva care să nu ne lase un gust amar, dar nici dulceag – doar bun.

Tot despre gustul bun

Din imaginile care sunt disponibile și, mai ales, din pozele cu personajul principal al filmului, mi-am format o impresie care mi-a lăsat deja un gust de "mai adă". Să nu ne culcăm pe o ureche și să găsim și alte jocuri care să ne facă plăcere în timpul ce ne-a mai rămas până la apariția acestui Alias.

■ Konlea

Titlu	Alias
Gen	Action/Adventure
Producător	Acclaim Studios Cheltenham
Distribuitor	Acclaim Entertainment
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	DA
Multiplayer	N/A
Data apariției	toamna 2003
ON-LINE	N/A

Cu stânga dau mortal, cu dreapta ceva mai bine

Mi-am luat mai multe genți... era reducere la Metro

Echelon – Wind Warriors

Copy Echelon - 2001. Paste în 2003

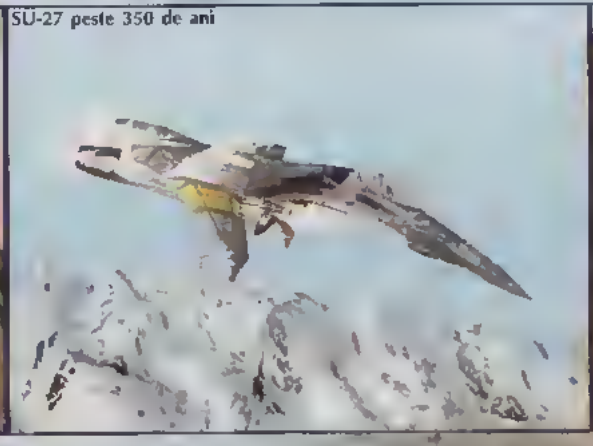
Se prea poate ca subtitlul să lase să se înțeleagă ceva nu foarte onorabil pentru mine, cum ar fi că am luat review-ul de exact acum doi (2) ani, din LEVEL iulie 2001, și l-am copiat în acest număr. Evident, mă dezic de asemenea practici care aduc dezonoare, ironii, râsete înfundate și, mai rău, concedieri. Totuși, mă aflu într-o situație paradoxală. Deși este o oră FOARTE târzie din... dimineață (cred), am totuși datoria (lacrimi, batiste pline etc.) de a scrie despre Echelon: Wind Warriors. Înainte de a scrie, am jucat producția celor de la MADia/Buka și, după aceea, mi-am recitit review-ul lui Echelon, din 2001. Cu ocazia asta am realizat, printre altele, că Mike ăsta scrie chiar fain (huiduielile la sfârșit, vă rog). Și, tot printre altele, mi-am confirmat o bănuială cam sumbră: Echelon: Wind Warriors și tătâne-său, Echelon <simplu> seamănă identic și la fel. Picături de apă, nu alta. Mediul acțiunii seamănă izbitor cu ceea ce am văzut în primul joc – planeta acoperită de mușchiul verdeții, ape limpezi, platouri brăzdate de canioane nu suficient de adânci, zăpezi veșnice, baze militare etc. Navele sunt identice, misiunile (40) pe calapod. Prin urmare, fără comparații. Voi trata Echelon: Wind Warriors ca pe un joc nou.

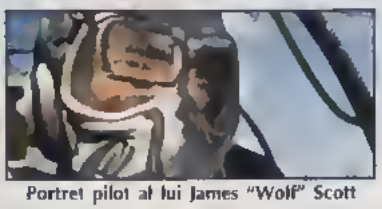
Rușii fac jocuri sau ce?

Războiul continuă între rămășițele fostului imperiu și velieni. Jucătorul, un "el" – Jason "Wolf" Scott – care pare foarte cunoscător în ale artei războiului în zbor, începe totuși cu o serie de antrenamente plictisitoare, în care i se spune cum că "night vision", "press A for autopilot", "crash and be destroyed" etc. Lucruri utile foarte, dar lipsite de o prea mare importanță chiar și pentru cei mai puțin versați în ale flight-sim-urilor.

Navele din joc, prezente într-o varietate impresionantă, pot fi controlate fie doar cu tastatura (o glumă cam serioasă de-a producătorilor), fie cu maus-ul (Mai ține cineva minte X-Wing, Tie Fighter și celelalte?), fie, evident, cu joystick-ul. Ceea ce pune destul de mari probleme celui neantrenat (nu în training-urile de cinci minute ale jocului, ci în zeci de ore de zbor/joc la activ) este chiar unul dintre punctele forte ale jocului: engine-ul fizic, păstrat din primul Echelon, evident, intact. MADia a hotărât că în joc trebuie să existe inerție, impacturi de intensități diferite la viteze diferite, din nou inerție și așa mai departe. Unde se aplică teoria? În primul rând în cazul diferitelor tipuri de nave futuriste pe care le vom avea sub control și care, conform standardelor actuale, s-ar grupa în "elicoptere" și "avioane de vânătoare". Ne vom delecta chiar și cu un model de navă (Ghost) care aduce puternic cu stealth fighter-ele din zilele noastre (cu radar signature foarte scăzută). Toate aceste minunății fizico-grafice (aliate sau inamice) luptă sub același cer magnific cu care ne-am obișnuit în primul Echelon, cer pe care insist să-l

Lasă lupta, uite cerul!


SU-27 peste 350 de ani


Portret pilot al lui James "Wolf" Scott

AA sau AG, moartea circulă în spirale

declar ca fiind unul din cele mai artistic realizate văzduhuri din câte am văzut. De altfel, întregul colorit al jocului este o plăcere vizuală absolută. Grafica, deși aduce practic puține îmbunătățiri față de varianta de engine de acum doi ani, este excelentă, ceea ce mă și ne bucură cu atât mai mult cu cât mă și ne doare nepăsarea cu care vechi probleme, aș chii în talpă și pioneze în pernă au rămas exact unde erau și în 2001.

Au, mă doare!!

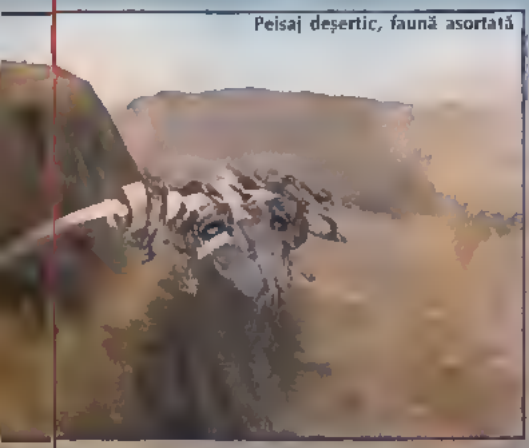
Încă n-am dat în boala amintirilor profund înrădăcinate în cărțile copilăriei, dar chiar doare să vezi în Echelon același spirit sinucidal (kamikaze, ca să folosesc un termen mai dat cu aftershave) prezent în toți piloții inamici, care se pare că nu au nici un interes să câștige războiul... în câștig. Se pare că prietenul nostru, calculatorul, a... calculat că e mai sănătos să meargă la 1-1 avioane distruse de ambele părți, pentru că, ori de câte ori încerci să te lupți... cinstit într-un "dogfight" cu un de altfel amărât de inamic care zboară la doar 450 km/h față de cei 1000 km/h pe care îi atinge propriul tău aparat, el, inamicul, se va da de trei ori peste cap, se va transforma în japonez de la Pearl Harbour, se va repezi direct spre tine și, în principiu, ambii piloți în ascensiune vor face poc și vor descinde repede-repede spre sol, făcuți bucăți de prea multă... îmbrățișare.

Asta e una din bube. A doua ține de AI-ul idiot al coechipierilor (nimic nou din 2001 încoace nici la capitolul ăsta). Uite și exemplul: misiune de escortă în teritoriu inamic, cu activare de False IFF. Eu în Ghost, două transportoare-mamut (excelent realizate grafic) imediat sub mine. Intrăm în canion într-un frumos vol à trois. Totul merge strună. Uite dâmbul! Nava mea, pe autopilot, se mișcă sincron cu primul transportor, așa că, dacă Gigel ia altitudine, urc și eu cu el. AI-ul însă a hotărât că eu sunt un pericol pe-acolo pe deasupra și a preferat "mai bine" să se întigă în dâmb decât să urce. Mission pa! OK, restart. Uite dâmbul! Dezactivez pilotul automat, mă dau la o parte, Gigel-transportorul se ridică de data asta (nu-i mai țineam eu umbră la comenzi), trec din nou pe autopilot. Vai, încă un dâmb! Restart... și tot așa.

Adevărul este că am renunțat curând la joc, a cărui calitate este pusă în valoare de multiplayer, care poate fi uneori o experiență absolut de vis.

Practic, nu am prea multe cuvinte de laudă în plus față de cele de acum doi ani. Un joc realizat magnific, stricat din prostie (AI, HI, nu știu sigur). Jucați Echelon: Wind Warriors, pentru că poate vor apărea patch-uri care să rezolve bug-urile astea agasante. Și încă ceva: luați-vă un joystick bun. Cu până la 8 hardpoint-uri, ai de unde să verși muniție.

■ Mike


Peisaj deșertic, faună asortată

Titlu	Echelon: Wind Warriors
Gen	Simulator de zbor
Producător	MADia
Distribuitor	Buka Entertainment
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Da
ON-LINE	www.echelon-windwarriors.net

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7.5

Gast – The Greatest Little Ghost

Pentru copii timizi

Făcând parte din tagma jocurilor adventure fără prea mari pretenţii, Gast reuşeşte totuşi să lasă în evidenţă printr-o copertă foarte tentantă (mami, mami...mami!!!) şi o hartă pe două pagini de manual. Însă, deşi jocul este făcut pentru copii... (cred, altfel nu mi-aş putea explica anumite lucruri), există unul-două elemente care ar putea prinde şi un matur, respectiv o matură. Plictiseala poate deveni astfel (în condiţii extreme, de fapt) un prieten şi nu un duşman.

Ochi îngroziţi

Primul element care m-a şocat, conceptual vorbind, a fost evidenta expresie

Supărat pe plantă

de groază întipărită pe faţa lui Gast. Unde este mitul fantomei fără frică? De ce o fantomă are nevoie de felinar? Lista întrebărilor pe această temă va continua într-un număr viitor. Acum, jocul are o poveste foarte frumos ilustrată, păcat că totul se destăşoară interlaced, deci degeaba. Cert este că Gast trebuie să salveze parcul de distracţii din mâinile unui clovn dobitoc care era evident - EEEVIIIIL. Pe fondul unui decor sinistru (de căscam să mi se rupă gura, nu altceva), trebuie să ajungi să repui în funcţiune ceasul magic. Simplitatea îndeplinirii acestui deziderat este situată un pic mai sus de nivelul absurdului. De ce? Pentru că oriunde trebuie să puneţi un obiect sau să executaţi o anumită acţiune prin intermediul unei terţe prezenţe materiale, un pop-up îţi sare-n ochi şi te luminează aşa cum soarele şi maşinile de dezăpezit fleşcăie zăpada limpurie. Plimbarea prin diferitele poze ale jocului vă va pune în faţa unor creaturi bicisnice care vă vor băga frica în suflet, interlaced evident. Până la urmă, vă veţi convinge că, de fapt, toate fantomele, corbii, liliecii, plantele carnivore, păianjenii uriaşi etc. nu sunt decât nişte fraieri cu nevoi primare gen mâncare, lipici sau libertate. Bunătatea sufletească nu poate fi pusă la îndoială, mai ales în faţa unor ochi atât de mari.

Suflete îngrozite

Dacă partea cu ochii am rezolvat-o, la nivel auditiv avem clar de-a face cu un potpuriu, când stereo când mono, care ar putea băga groaza eventual într-un plsoi crescut în Shao-Lin. În ceea ce priveşte copiii, cei americani probabil că s-ar speria, însă ai noştri în nici un caz. De fapt, este vorba despre o funcţie de vicisitudine. Cu cât vicisitudinea e mai mare, cu atât copilul e mai călit, lucru despre care vom discuta în acelaşi număr viitor. Cum spuneam, indicele de spaimă sonoră este undeva la nivelul unui film mut, dacă nu mort. Oricum, "deasupra tuturor" se află zgomotul uşilor neunse de zeci de ani şi de sticle de ulei de motor uzat, al căror scârţâit ar putea înfricoşa orice gândac de bucătărie ascuns în umbra protectoare a întunericului. Dar asta e, nu întotdeauna frica este instinctivă. Se mai şi învaţă.

Păianjenii nu mănâncă fantome

Io-ngrozitu'

Concluziile pe marginea acestui joc sunt de două naturi, una obiectivă, alta subiectivă şi una care nu ar trebuie să fie, pentru că tocmai am spus că sunt de două naturi, nu trei. Aşadar, dacă aveţi copii, un astfel de joc s-ar putea să-i prindă. Problema este că nu ştiu exact dacă există vreo categorie de vârstă pentru care este indicat. Cei sub 14 ani nu cred că vor rezista foarte mult, pentru că jocul n-are sânge, iar cei peste 14 ani nu ar putea rezista pentru că n-are... Aşa că singura categorie care cu siguranţă nu va fi dezamăgită vor fi restul.

● Looke

Titlu	Gast – The Greatest Little Ghost
Gen	Adventure
Producător	Idol FX
Distribuitor	Mindscape
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	PII 266 MHZ
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Opţional
ON-LINE	mindscape.co.uk

Grafică	5/10
Sunet	4/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	4/10
Impresie	4/10

4.4

Sponsor principal:

WCG 2003
World Cyber Games

Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2003, Starcraft, Unreal Tournament 2003

Romania
Preliminariile nationale

Turneu Online: 1 Iunie - 21 August
Turnee Locale: 1 August - 21 August
Finala Naționala: 29-31 August / Romexpo, București

Mistmare

Totul e în ceață

"Recunosc, părinte, am păcătuit."
"Spune fiule, de asta te afli aici. Te ascult."
"Părinte, nu m-am mai spovedit de doi ani."
"Ahm... fiule, ce se aude?"
"Asta? E de la căști. Niște muzică..."
"Da? Și ce muzică asculți tu, fiule?"
"E o formație, Metallica... Un album cu sfinți"
"A, bine... ce sfinți?"
"Sfântul Furie... părinte"
"Simți furie, fiule?"
"Din când în când, părinte."
"Fiule, te simt pierdul și deja pornit pe căi greșite. Ia de aici CD-urile astea. E un joc despre sfinți, despre Biserică și despre lupta împotriva răului."
"Mist... mare?"
"Fiule, e pentru tine. O să îți pui întrebări, o să încerci să găsești răspunsuri, o să te afunzi în căutarea adevărului suprem. Pentru tine, fiule."

Eforturi sisifice

Numele meu este așadar Isador. Am o față de copil și sunt chel. Zâmbesc și mă închin la cer de fiecare dată când clipesc. Am o voce ascuțită și ascult de superiorii mei. Sunt un inchizitor. Am fost găsit într-un sat de la marginea lumii și am supraviețuit ceții. Datorez totul Bisericii și preoților săi. Suntem în 1996 și toate drumurile încă mai duc la Roma. Drumurile mele sunt însă deja decise. Eu ascult. Eu merg. Eu nu gândesc.

Numele meu este Mihai. Mă chinui. Nici eu nu gândesc, eu mă joc. Mike îmi spune "...și ai tras zile întregi de jocul ăla". Și atunci, PAC! Se face legătura. Stai un pic, băi tată! Ce-s eu, prostul vostru?! Mi se trage de la Isador ăla? Nu mai pot gândi de unul singur? Stau acum și mă uit în urmă și realizez cât de mult m-am chinuit cu jocul ăsta. Ia dă tu căștile încoace, bagă melodia aia cu zbierete de chitară și dă-mi concediu că am chef să mă spovedesc!

Povestea mea și a lui Isador-fată_-de_copil începe din momentul în care pe ăla l-au salvat romanii, ceea ce coincidea cu momentul în care am dat eu clic pe Play. Este frumos, are grafică, m-a băgat în vise după două artwork-uri (excelente) și acum m-am pornit în joc, să mă bat și să învăț cum să slujesc mai bine Biserica. Este un RPG, are o poveste în care Inchiziția încă mai exista în 1996 și o forță întu-

necată (Ceața) acoperise tot pământul. Este o poveste în care România apare ca hotar al Cepi (măi să fie) și în care lumea este la fel ca pe vremuri... numai că suntem în 1996... adică.... da.

Jocul are o chestie ciudată numită Time Lock. Pe scurt, tot ceea ce faci se traduce în timp: dai cu pumnul, trece ora, spargi seifu', se face noapte ș.a.m.d. Cu cât îți crește eficiența în datul cu pumnul și în spartul seifurilor, cu atât mai puțin timp pierzi în timpul "acțiunii". Dar tu nu înțelegi, ești prost informat și dai clic-uri în stânga și în dreapta până trece ziua, ești neantrenat și peste tot îți apare nebunia aia de Time Lock. De ce? Fiecare eveniment important din poveste se petrece la o anumită oră, într-o anumită zi. Când vine momentul respectiv nu mai poți să faci nimic altceva decât ceea ce îți cer ei. Însă ce faci până atunci depinde numai de tine. Vrei să îți mai bagi câteva puncte la Strength, tragi de fiare, dar ai grijă că pierzi timp etc. Complicat e puțin spus, interesant poate... însă în joc nu te ajută cu nimic sistemul ăsta. Decât să stai să îți calculezi câte minute mai ai până trebuie să-l vizitezi pe Pământele Cutărică, și de abia după ce ți-ai irosit tot timpul să îți dai seama că ai uitat să faci ceva, mai bine se lăsau de prostii și mergeau pe formula de bun simț de până acum: timp pentru toată lumea. Auzi la ei, acum și timpul are un preț... uf!

Dar nu e nici o problemă, încarc salvatul și... unde e save-ul meu? Nu e? Nu a existat niciodată! La fiecare locație, chit că intri într-o bodegă sau că ieși la plimbare în Paris, jocul salvează automat. Nu poți decât să reiei un anumit capitol (mare și lat) și să te dai cu capul de birou că ai greșit ceva și nu poți să-ți repari greșeala. Cam ca în viața de zi cu zi... iuhuuu!

Însă sunt liniștit, dacă am uitat să trec pe la frumoasa aia din Paris, atunci mă întorc cât ai clipi din ochi și mă bucur și eu de obiectivele turistice de acolo. Sigur? Ai văzut Parisul? Da? A fost pentru ultima oară. Asigură-te că ai aparatul la gât, fă poze cu toate NPC-urile de pe stradă pentru că, o dată ieșit din oraș, nu mai e cale de întoarcere. Asta nu mai e ca în viața de zi cu zi. E o chestie numită liniaritate. Plus că nu pot salva. Plus Time Lock-ul. Plus... de fapt minus.

Alte minunății

Și totuși, de ce m-am chinuit atât? Trecând în revistă (haha!) tot ce v-am spus până acum, realizez că nu v-am amintit nimic de patch-uri. Jocul a mers ca uns primele două ore. Apoi am intrat într-un oraș ceva mai mare și m-am oprit. Am zis că poate îmi stă personajul să se uite la arhitectura clădirilor. Ei na! Se blocase... ba nu, stai... se mișcă... întinde o mână, un picior... așa, dreptul, stângul, un pas... ah, iarăși s-a blocat! Și din nou, și din nou... am făcut o pauză, am mers până la Sebah să fac mișto de el, am scos calculatorul lui Koniec din priză și m-am distrat, am dat o fugă până la chioșcul de la colț. Când m-am întors, Isador mai făcuse câțiva pași, luase câteva palme de la madamele din jur dar, în mare, era tot acolo. Înceți mai sunt unii. Apoi a apărut primul patch. Care, evident, nu a rezolvat problema. Siniștii, dar simpaticii (măcar se dădeau pe forum și ascultau de zbieretele jucătorilor) producătorii de la Sinister Systems au promis că se rezolvă și asta, dar până atunci să spunem mersi că ne merge jocul. Și să le pupăm mâna pentru sistemul de salvări, că e genial dom'le! Mă rog... Apare apoi și patch-ul, tocmai la timp, că era să nu mai scriu nici un review, dar patch-ul ăsta strică Help-ul din joc. Măăăă.. Mai stau o zi și apare încă un patch (V-am spus eu că sunt tari tipii ăștia!) și totul revine la normal. Mă bucur ca un țânc, sar din nou în joc, îl iau de la început, le mulțumesc producătorilor că acum nu se mai blochează chiar așa de tare jocul și apoi îmi aduc din nou aminte de Time Lock. Și de liniaritate. Și de sistemul de salvări (care cică o să se schimbe la următorul patch... ăștia mai bagă două patch-uri și tac un joc nou, vă spun eu).

Părinte, părinte, jocul ăsta mă mintel

Să nu vă sperie frustarea mea. Jocul are totuși feeling, atmosferă și încă câteva chestii. Direcția artistică pe care a luat-o Mistmare e demențială, orașele arată OK, personajele sunt cât de cât bine realizate, povestea e chiar interesantă. În plus, sistemul pe care se bazează partea de RPG din joc e complex și bine gândit, se vede clar că s-a lucrat pe brânci la el. I-aș putea ierta bug-urile (mai ales că scot ăștia patch-uri pe bandă rulantă). I-aș putea ierta și sistemul de salvări. Ce nu tac eu pentru un artwork și o poveste bună... Însă nu pot să trec cu vedere liniaritatea și urâțenia aia de Time Lock. Practic, astea două lucruri fac diferența dintre jocul bun (poate chiar foarte bun) care ar fi putut fi Mistmare și experiența frustrantă sau, pentru cei mai indulgenți, mediocră pe care o oferă jocul.

Și aveau niște artwork-uri...

■ Mitza

Locațiile nu sunt...

... deloc rău făcute...

...nu?

Titlu	Mistmare
Gen	RPG
Producător	Sinister Systems
Distribuitor	Arxel Tribe
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	mistmare.arxeltribe.com

Grafică	7/10
Sunet	4/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	5/10

5.8

Grand Theft Auto: Vice City

Să fie oare posibil? Jocul care a băgat răca în sufletul redacției LEVEL, jocul care l-a făcut pe Marius Ghinea să-și piardă cumpătul și să ridice revoltat pumnul la ședința ce decidea Jocul Anului (2002), în timp ce restul redactorilor se refugiau pe sub scaune, jocul care a iscat patimi, discuții, certuri, scandaluri, ce mai... JOCUL care vreți, nu vreți, a atras atenția tuturor anul trecut... Este posibil să repete același succes sub un alt nume? Nu mai există nimic sacru pe lumea asta?! Așa ne-om duce toți?!

Dar stați, ce spun eu aici... Grand Theft Auto 3 mi-a plăcut într-atât de mult încât a și devenit Jocul Anului (2002). Așa că "Fii gata Miami, îmi împachetez sosetele și vin!"

Aceeași Mărie cu altă pălărie? Mărie... pălărie... Mărie...

Prima și cea mai importantă întrebare care apare în legătură cu Vice City este dacă jocul de față este la fel sau, mai bine, cât și prin ce se deosebește de Grand Theft Auto 3. În primul și în primul rând, Vice City NU este Grand Theft Auto 4. Asta ca să fie clar... Nu s-a dorit niciodată să fie GTA4, nu este GTA4 și nici nu e nevoie să fie GTA4. Dar cât de diferit este de nr. 3 din serie? Nu că ar fi vreo problemă dacă ar fi la fel, pentru că mai mult GTA3 este oricând binevenit. Însă trebuie să existe o motivație, acolo, pentru a arunca niște bani pe 2 CD-uri. Așadar... ?

Dacă e să vorbim despre diferențe, atunci să o luăm cu începutul, cu ceea ce este mai clar și iese în evidență încă din titlu. Trebuie să știți că Vice City nu este continuarea lui Grand Theft Auto 3, perioada de timp în care se destășoară jocul este alta (anii '80, ca să fiu mai exact), personajele sunt altele, orașul în care se desfășoară acțiunea este total diferit etc. Există însă unele elemente ale poveștii, unele personaje, anumite

dialoguri care fac referire la anumite evenimente, personaje ș.a.m.d. din Grand Theft Auto, dar la un nivel superficial și numai pentru a-i satisface pe cei care știu GTA3 pe de rost.

Asadar, povestea din Vice City are loc cândva în anii '80, în Miami (deși nu se face referire directă la acest oraș, este clar că despre el este vorba, la fel cum în GTA3 Liberty City copia New York-ul) și îl are în centrul acțiunii pe Tommy Vercetti, un mafiot care tocmai a ieșit la aer după 15 ani de închisoare. Tommy este trimis în Vice City pentru a prelua controlul asupra orașului și a-l trece în subordinea clanului mafiot condus de Sonny Forelli. De aici încolo vă dați seama ce se întâmplă: soare, sânge, femei, bikini, afaceri mai mult decât necurate și tot așa până când... termini.

Când vine vorba de gameplay însă, totul pare neschimbat. . Aceeași structură a jocului, cu misiuni ce țin de povestea principală și misiuni adiacente, aceleași curse cu mașini, același carnagiu fără rost (da! daa!! daaa'!!) pe străzile însorite ale orașului. Drept să vă spun, jocul mi s-a părut dezamăgitor la prima vedere. Asta nu din cauza gameplay-ului, pentru că GTA3 mi-a plăcut tocmai din această cauză, ci din cauza lipsei de inovație. Simțeam că mă aflu în fața unui joc pe care l-am testat acum un an, dar aflat acum sub un alt nume și promovat ca fiind diferit. Din fericire, am strâns din dinți și am tras de joc până în momentul în care Vice City a început să-și arate adevărata față.

Altă Mărie, altă pălărie... Mărie... pălărie...

"Adevăratul" Vice City l-am descoperit abia în momentul în care am aflat că diversele "afaceri" (clădiri și terenuri din joc pe care le cumpărate de Tommy al nostru și folosite în scop propriu. Vedeți voi, MAREA diferență dintre GTA3 și Vice City stă în jucător, în personajul principal și în motivația și telurile sale. Dacă în primul joc erai redus la statutul de "mână dreaptă" a diverselor organizații criminale ce bântuiau orașul, iar scopul tău final era unul mai mult romantic (iubirea asta...), în Vice City te avânți asupra orașului cu scopul declarat de a-l avea, în cele din urmă, la picioarele tale. Nu te milogești de gangsteri (mă rog, câteodată scopul scuză mijloacele), ci îi elimini și preiei controlul asupra "afacerilor" lor. Iar asta schimbă total situația...

Într-un fel, jocul seamănă cu Gothic. Oricât de ciudată ar părea comparația la prima vedere, este clar că cele două jocuri se asemănă când vine vorba de acea urcare a jucătorului pe scara ierarhică din universul jocului și de sentimentul pe care îl ai când te vezi pe tine, un outsider, stăpânul unui ditamai oraș, mai rău, mai mare și mai bogat decât oricare alt cetățean al Vice City-ului. Este îmbucurătoare această schimbare de perspectivă din partea celor de la Rockstar, dar din păcate, pentru că trebuie să existe și un "din păcate", jocul nu duce ideea până la capăt. Într-adevăr, ajungi să ai vile, magazine, baruri etc. și toate aceste afaceri îți vor aduce un venit substanțial, iar orașul va părea la picioarele tale, DAR povestea și misiunile ce urmează din acel moment nu accentuează destul această situație. De exemplu, chiar dacă vei avea sub papuc jumătate de oraș, zeci sau sute de mii de dolari la dispoziție și o armată de oameni care îți păzește proprietățile, tot vei fi nevoit în anumite misiuni să faci pe curierul pentru nu_știu_ce afacerist mărunt. Este un lucru surprinzător, mai ales pentru că jocul este plin de personalitate, dar nu și în ceea ce privește acest aspect.

Pălăria... pălărie... Mărie...

Acum că v-ați convins că Vice City este un joc chiar mai diferit de GTA3 decât mă așteptam la început, să vedem un pic ce e cu noul oraș, noua poveste și de ce trebuie eu să par tot timpul nemulțumit în review-urile pe care le fac jocurilor care mi-au plăcut.

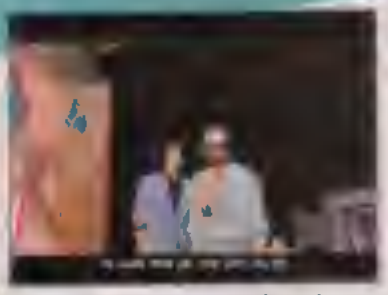
Personal, Vice City (orașul, nu jocul) mi se pare mult mai puțin interesant decât Liberty City-ul din GTA3.

Miami Vice

Dacă vă întrebați de unde s-au inspirat cei de la Rockstar pentru Grand Theft Auto: Vice City, iată și răspunsul: dintr-unul dintre cele mai celebre seriale de acțiune din anii '80, Miami Vice, cu Don Johnson și Philip Michael Thomas în rolul detectivilor care se luptă cu criminalii, cu căldura și în special cu arme. Asemănări? Acțiunea, orașul, stilul grafic și vicile. Diferențe? În Vice City numai de partea legii nu ești.

Welcome to Miami

Casă, dulce vilă...



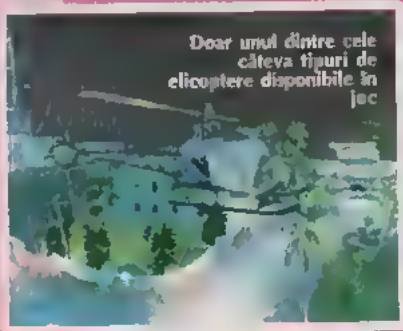
Se uită la noi... Repede, stai drept și închide gura!

Trecând peste faptul că noul oraș este mai mic ca dimensiuni, lipsa oricărei forme de relief sau a unei nivelări a Vice City-ului îmi dă groaznica impresie de oraș plat, fad și plictisitor. Stau la munte, așa că vreau să mă uit de sus la oraș și să îmi dau drumul pe o șosea cu un unghi de înclinare mai mare de 20 de grade (și eu, puteam să spun 45 de grade, acolo...). Nu mă înțelegeți greșit, nu am nimic împotriva orașelor pline de soare, cu plaja în fundul curții și cu fătuci despuiate până la limita nesimțirii, dar când vine vorba de un joc situația se schimbă. Mai ales atunci când în jocul respectiv plaja e o chestie gri și lipsită de viață și în care fătucile alea sunt într-atât de pătrățoase și de urâte încât îți vine să le calci cu mașina... ceea ce și faci, dar deviez de la subiect. Este însă o doar părere personală... uite, întrebați-l pe Mike și el o să vă spună că i-a plăcut orașul, neoanele, cartierele mărginașe gen Little Havana și fetele pe role (ba nu, la asta am căzut de acord că până și în GTA3 tătucile arătau mai umane). Este o chestie de gusturi...

Mai este ceva ce nu poate lipsi vara, pe lângă plaja și fetele în bikini. Deloc surprinzător, unul dintre cele mai "cerute" lucruri de către jucătorii GTA3-ului a fost introducerea, în următorul GTA, a motocicletelor. Și, vroom... vrooom, Rockstar au ascultat cererile fanilor și, spre fericirea tuturor, au introdus în Vice City patru tipuri de "motoare": scooter, enduro, Harley și de viteză. Ah, uitasem să vă spun, o altă diferență între GTA3 și Vice City este că în jocul de față ai acces imediat la majoritatea tipurilor de mașini din oraș, ceea ce nu e prea bine, pentru că sunt o groază de tipuri de mașini în care nu o să te urci nici mort. Din fericire (sau din păcate) în momen-

MotoGP 2, ... 3rd place

Al naibil de hop!


Doar unul dintre cele câteva tipuri de elicoptere disponibile în joc

Știam eu că trebuia să mă las de fumat!

Nu e Vama Veche iarna, o chiar plaja din Miami!

tul în care o să dai de prima motocicletă și o să înveți să mergi ea, mașinile vor trece pe locul 2 în lista ta de priorități, iar mai încolo în joc, din fericire sau din păcate, o să îți fie greu să alegi între a folosi un motor sau un elicopter (da, poți să zbori și cu elicopterul). Este iarăși o chestiune de gustul...

Pălărie... pălărie...

Din punct de vedere grafic, deși engine-ul este în mare parte același, Vice City vine cu o serie de îmbunătățiri notabile. Mă reter aici în primul rând la modul în care se deformează diversele vehicule din joc. Astfel, bucățile din mașină care se pot rupe, sparge sau distruge sunt mai multe la număr decât în jocul precedent... dau ca exemplu doar cauciucurile care pot fi sparte, ca să înțelegeți cum stă treaba. Surprinzător însă este faptul că în Vice City unele elemente ce țin direct de engine-ul grafic sunt mai slab făcute. Și asta se vede în calitatea îndoielnică a câtorva dintre modele (tătucile alea despre care vă povesteam), dar mai ales în problemele ce apar în ceea ce privește fluiditatea jocului. Dacă însă nu aveți ghinionul meu și nu vi se sacadează jocul după jumătate de oră de plimbat prin Vice City și dacă nu vă deranjează să fiți înconjurați de frumuseți locale care sunt mai pătrățoase decât cauciucurile, atunci veți fi mai mult decât încântați de calitatea grafică a jocului.

Dacă în GTA3, sunetul a reprezentat unul dintre cele mai importante atuuri ale jocului (mai ales datorită conversațiilor de pe stațiile radio), în Vice City grija producătorilor pentru partea sonoră a atins culmi nebănuite. Nu de alta, dar dacă te uiți peste lista actorilor care și-au împrumutat vocile pentru a da viață personajelor din joc (sau dacă te uiți peste filmul de pe CD-ul Level) nu poți decât să rămâi uimit... Ray Liotta, Dennis Hopper, Jenna Jameson (al cărei rol din joc este pe măsura "talentului" său) sunt doar câțiva dintre actorii pe care îi veți recunoaște. Din fericire povestea jocului este îndeajuns de bine închegată și de interesantă pentru a da posibilitate "vocilor" să se "desfășoare". Drept urmare, marea majoritate a cutscene-urilor vă vor "fura" ochii și urechile și vă vor convinge că banii dați de producător pe achiziționarea unor voci cu renume au fost investiți cu cap.

Dar nu e tot: soundtrack-ul jocului (care, apropo, vine pe 7 cd-uri dacă vreți să îl cumpărați separat) este plin de Kim Wilde, Nena, Michael Jackson, Brian Adams, Inxs, Yes, RUN DMC, Judas Priest, Iron Maiden, Slayer și mulți, mulți, mulți, mulți alții după care dacă nu ești tu mort, sigur sunt părinții, vecinii, colegii, colega... ah, colega..

Mărie!

Mai sunt multe de spus despre Vice City. Despre AI-ul frustrant de stupid, despre lungimea jocului (când am terminat povestea principală ajunsesem doar la 50% din joc) și despre multe altele. V-aș nedreptăți însă dacă nu v-aș da posibilitatea să descoperiți din bucuriile și necazurile jocului de unii singuri. Dacă însă căutați un verdict final exprimat în câteva cuvinte, iată-l: Vice City este surprinzător de diferit față de GTA3, însă departe de a fi perfect și, oricum, există întotdeauna posibilitatea ca unora dintre voi să nu le placă de nici o culoare. Însă noi ceilalți ne mulțumim să sărim pe motociclete, să gonim ca nebunii pe străzile înguste ale orașului, să ne aruncăm de pe poduri în timp ce tragem o ultimă rafală cu M4-ul și să călcăm șmecheri cu tirul. Și ne place!

■ Mitza

Titlu	Grand Theft Auto: Vice City
Gen	Action
Producător	Rockstar Games
Distribuitor	Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32MB
ON-LINE	www.vicecity.com

Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	8/10

8.6

Medieval: Total War Viking Invasion

Vin băieții cu ochi albaștri!

Era și timpul, zău, să apară acest expansion pack. Iar asta pentru că Medieval: Total War - Viking Invasion nu vine doar cu adaosul unei amănunțite măcelăriri cu patroni nordici, ci și cu îmbunătățiri semnificative la substanța părții de Medieval: Total War deja existente. Cum ar veni, Medieval: Total War - Viking Invasion devine, după instalare, trup din trupul Medieval: Total War, adăugând la meniul de pornire al Single Campaign opțiunea Viking Invasion. Pe lângă aceasta, schimbările importante aduse gameplay-ului în Viking Invasion sunt efective și în partea de Medieval preexistentă, pe care o aduc la versiunea 1.1, și încă ceva pe deasupra. Adică, după cum scrie într-un colț al ecranului de start al jocului, Medieval: Total War - Viking Invasion este, în întregul său, Medieval: Total War v2.0. Sau cel puțin așa se înțelege... Lămuriți?

Regele Arthur e pe-aici, pe undeva...

Anglia (veche) se lăfăie într-o poziție centrală pe harta strategică a invaziei vikinge, încadrată la dreapta (a se citi est) de o bucățică din Peninsula Scandinavă și de una din Jutlanda (actuala Danemarcă), iar la stânga (vest pentru geografii profesioniști) de Irlanda, verde. Anglia și Irlanda sunt blânde și inocente la început de an 800, așteptând coacerea legendei Cavalerilor Mesei Rotunde și apariția acesteia pe casetă VHS și pe DVD. Câțiva papagali echipați cu mozaicurile rămase după plecarea romanilor păzesc răspântiile noroioase ale Albionului, cât p-aci să îl inventeze pe Robin Hood și izmenele sale verzi de justițiar forestier (...casetă... DVD...).

Însă liniștea ce pare să cuprindă un teritoriu înnorat în care femeile sunt foarte frumoase când vin din India (și alte foste Colonii) se duce drakkarului din care coboară, cu ochii înjectați cu ciuperci superexcitante, hiperexcitații de alcool și substanțe interzise care se numesc în joc precum și în viața de zi cu zi, ultima zi din viața victimelor lor, Berserkers. Și nu doar ei, ci și Viking Carls, Viking Thralls, precum și cei mai meseriași luptători din joc, Viking Huscarls.

Pe teritoriul actualei Anglii stau aliniați la primire papagalii de Saxoni, Picți, Merci, Scoți ș.a.m.d., cu trupe de-ale lor istoric specifice de, repet, papagali omați în culori perfect nesemnificative. Deoarece oricum îi pictează vikingii după cum li se deșteaptă dimineața fiorul estetic al securilor pe care le rotesc deasupra capetelor participanților la evenimentul sportiv, economic și monden al lansării la apă a insulelor (actual) britanice și irlandeze.

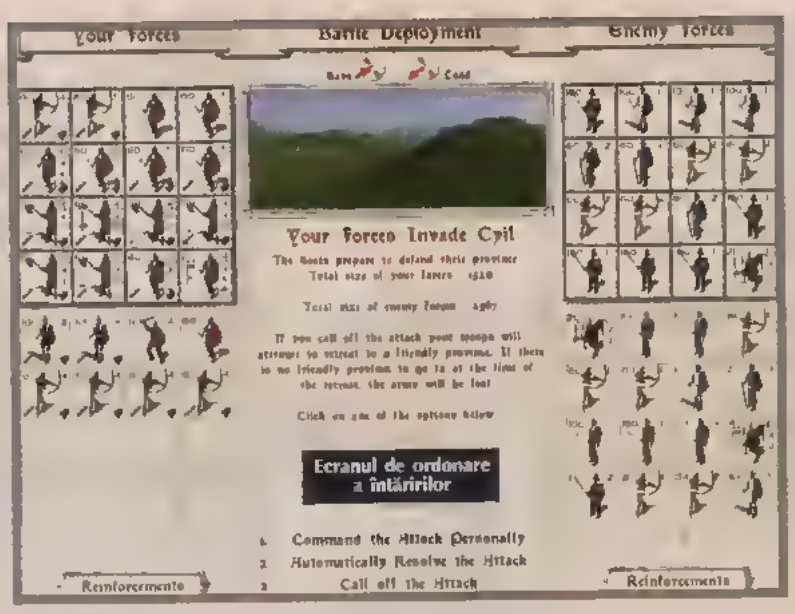
Economia mă doare

Viața cu vikingii începe greu. Numa' ca să defrișezi o pădure îți ia 16 ani și 1500 de florini, apoi ca să faci din asta o fermă de începători mai ia 16 ani și 1500 de florini. Și abia dup-aia poți să dai cu plusuri de 20%, 40% etc. Pe dificultate Hard nu îmi imaginez cum se poate începe cu vikingii. Mai ales că trupele adevărate sunt scumpe și consumă bani la greu. În schimb, cu Mercii din Anglia banii curg gârlă, așa că cine vrea un start mai lejer are

Anglia de la cap se invikingește.

Crunții Viking Huscarles pleacă la atac.

alternativă. Banii din comerț vin și ei destul de greu, pentru că zona nu este foarte bogată, iar bunurile comerciale sunt destul de rare. Odată, însă, ce ți-ai pus vikingii pe picioare, nu mai ai rivali. Viking Huscarls sunt trupele în fața cărora inamicul, unde era inamicul?... Până la urmă, singurul dușman real al vikingilor sunt vikingii. Asta cu atât mai mult cu cât vikingeria produce o mulțime de generali dintr-aceia plini de stele. Ori, când ți-e lumea mai dragă (adică atunci când mai sunteți numai vikingii și ultima lor victimă pe hartă), te trezești cu război civil, în care inamicii sunt la fel de duri ca și tine. Și tot ce-ai făcut până atunci se duce, evident, drakkarului rebelilor. Păi să nu dai în berserk?



V&V

În Medieval: Total War - Viking Invasion, viciile și virtuțile generalilor și ale celor de neam regesc apar mult mai des și au o importanță mult mai mare ca până acum. Foarte repede poate un guvernator deveni Builder, sau un general Skilled Attacker. Majoritatea acțiunilor tale vor genera rapid vicii sau virtuți noi pentru cei aflați sub comanda ta.

Mie, unuia, treaba asta îmi place, deoarece aduce un plus semnificativ de dinamică jocului. Dar, cam prea des, atunci când un general ajunge plin de calități și stele, îi apare ca viciu Unhinged Loon, adică înnebunește. Toți generalii vikingi cu peste patru stele pe care i-am avut au dat în demență, ceea ce a scăzut mult din valoarea lor. Nu mi se pare normală generalizarea (la propriu și la figurat) contrapunerii artificiale a unor vicii la virtuți, ceea ce duce la anulare reciprocă. Această noutate privind dinamica sponta a apariției viciilor și virtuților este de găsit și în cele trei campanii Medieval: Total War.

Uraaaaaa!

Doamne, mult le-a mai trebuit băieților de la Creative Assembly să aducă în joc un lucru pe care, logic, trebuia să îl avem din prima. Este vorba despre controlul asupra ordinii în care trupele de întâmpinare vor intra în luptă. Practic, înainte de desfășurarea bătăliei se deschide un ecran în care îți poți aranja întăririle în ce ordine simți tu că ar fi mai bine sub aspect tactic. Dacă ai un spion în provincia inamică, sau Border Fort în a ta, poți vedea aici și întăririle inamicului, deci vei ști acum cu care dintre trupele dușmanului vei da prima oară piept pe câmpul de luptă.

Această îmbunătățire este valabilă și pentru cele trei campanii singleplayer din Medieval: Total War.

Nu doar creme de față

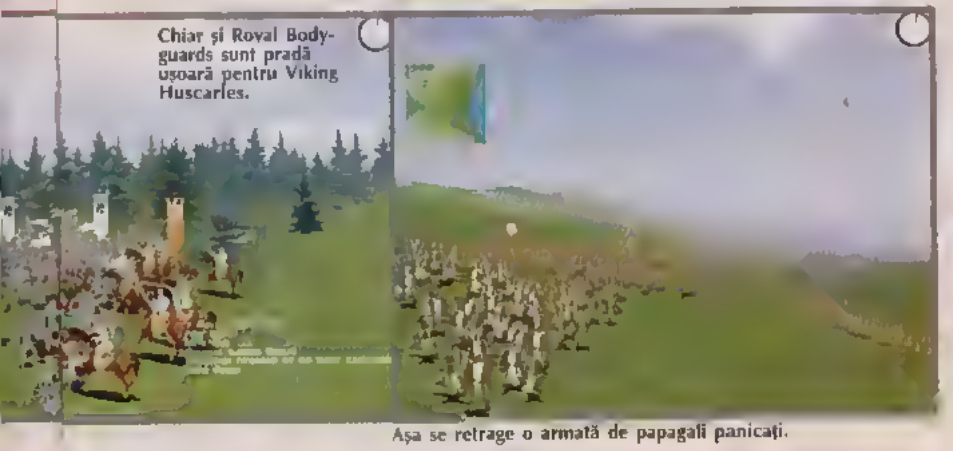
Medieval: Total War - Viking Invasion este limpede o versiune mai bună a primului Medieval. Pe lângă cele pomenite anterior, un adaos semnificativ este posibilitatea de a alege să joci cu câteva facțiuni în plus, din cele controlabile anterior numai de către AI (personal, mi se par chiar interesante campaniile cu sicilienii și cu ungurii). S-au mai tweaker-it prin vechiul Medieval și alte lucruri, a căror listă imensă poate fi consultată pe net. Important este că rezultatul, pe lângă invazia vikingă, este benefic pentru Medieval: Total War în întregime, făcând din acesta un joc mai dinamic, mai realist și mai atractiv. Și poate că aș avea chiar mai multe laude de adus acestui joc, dacă domnii de la Creative Assembly nu mi-ar fi blocat maxilarele în poziția "maxim deschis" cu filmele și imaginile din viitorul Rome: Total War. Zău dacă mai știu acum ce notă mentă Medieval: Total War - Viking Invasion, raportat la ce se pare că va fi următorul titlu al seriei...

Marius Ghinea

Titlu	Medieval: Total War - Viking Invasion
Gen	Expansion pack
Producător	Creative Assembly
Distribuitor	Activision
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.totalwar.com

Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

9.2



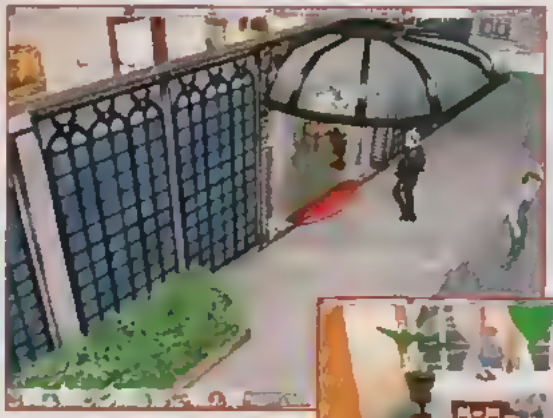
Chiar și Roval Bodyguards sunt pradă ușoară pentru Viking Huscarles.

Așa se retrage o armată de papagali panicați.

Restaurant Empire

Din neam de bucătari

Multe lucruri de pe această lume pornesc cu apoteoticul "Încă de când eram mic...". Ei bine, când eram mic, nu aveam nici în clin, nici în mănecă, cu bucătăria. Nu avea nici un rost să mă stresez dacă producția de fripură pe ziua de azi e în conformitate cu propunerile pe acel cincinal, sau dacă amărâtul ăla de cuptor coace neuniform, sau de alte probleme specifice ghildei de dincolo de ușile glisante. Cu timpul însă a început să mi se facă foame și am fost nevoit să mă implic în studiul gastronomiei ca necesitate și nu ca știință. Indubitabil, acest lucru nu are nici o legătură cu jocul de față. Ar putea avea, în condițiile în care veți fi nevoiți să vă treziți flămânzi dimineața și, în special, singuri.



Absolvent

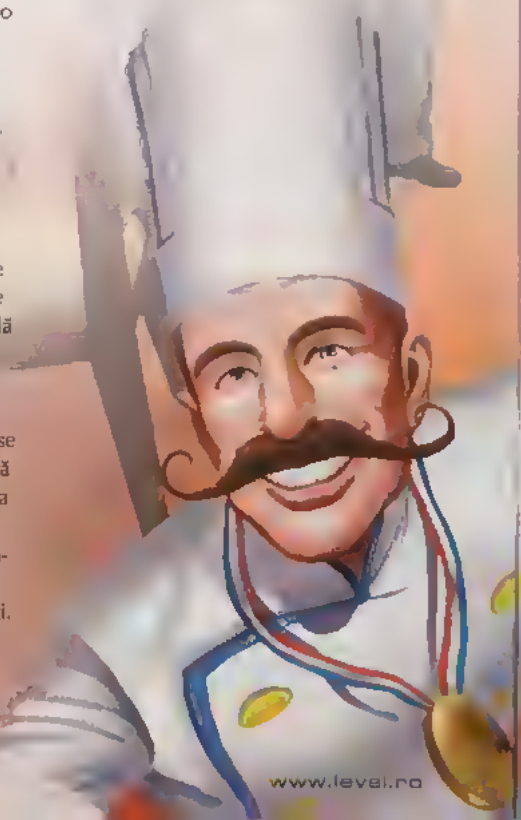
Minunea bit-ică, aici gastronomic preparată, este un joc. Mai exact este un simulator economico-administrativ în care implicațiile socio-psihologice sunt majore, mai ales în condițiile unei societăți multilateral dezvoltate. Personajul aruncat în față de acest joc este un bucătar tocmai ieșit de pe ușile facultății de științe gastronomice, și a cărui pregătire este îndoielnică... de fapt ca aproape a oricărui proaspăt absolvent. Se numește Armand LeBoeut, ceea ce ne și duce cu gândul la celebra salată. El, ca orice tânăr care își închipuie că o să schimbe lumea, îi face o vizită unchiului său, un individ sătul de atâta muncă. Pur întâmplător, Armand aduce vorba despre fostul restaurant al unchiului său, Treize á Table. Unchiul, fiind un șmecher, indiferent de tonul nepotului, i-l dă pentru a-și încerca norocul. De menționat este faptul că în orașul lor, o mega-companie, OmniFood, tindea să-și impună monopolul asupra mâncării. Evident, va fi greu, dar în nimicnicia lui, Armand se avântă cu capul înainte în biftecul afacerilor locale cu hrană. De aici încolo, urmează vreo 18 scenarii care trebuie rezolvate. Se pornește cu un tutorial destul de bine făcut, deși fără unele elemente esențiale, și se trece mai departe la primele scenarii adevărate... aparent ușoare. De fapt, trebuie să vă anunț că în acestea veți fi surprinși de faptul că rezolvările tind să apară singure, în timp ce voi faceți o pauză de mers la baie.

Hrană și virtute

... ca să avem ce bea și ce mânca, după cum spunea un bucătar odată la o bere. Cam acestea sunt cele două condiții necesare și suficiente în Restaurant Empire. Jocul oferă trei tipuri de preparate: franțuzești, americane și italienești. La început veți porni pe partea franțuzească. În primul rând va trebui să asigurați confortul flămânzilor care vă vor călca mocheta restaurantului. Jocul vă oferă o multitudine de posibilități, de care puteți profita în funcție de suma de bani de care dispuneți. Ideea este simplă – cu cât mai scump, cu atât mai bine. Aveți grijă însă la amplasarea diferitelor obiecte, pentru că atât accesul flămânzilor, cât și cel al chelnerilor trebuie să se facă foarte ușor. Această regulă se aplică și în bucătărie, deoarece nu este bine ca personalul să se izbească unu-n-altul. Dacă aveți și un al doilea etaj, să amplasați neapărat un lift pentru comenzi, că dacă nu, o să aveți niște chelneri stresați. La bucătărie vă recomand să amplasați cam toate uneltele disponibile. Acum, după ce restaurantul vostru a primit o înfățișare decentă, este timpul să angajați personalul de rigoare. Cum bucătar aveți deja, veți mai avea nevoie de un "căpitan" pe fiecare etaj, de un recepționer, de cel puțin un chelner pe etaj și de un spălător uman de vase. Atenție, spălătorul de vase operează și liftul, așa că la un moment dat s-ar putea să aveți nevoie de doi. Pasul următor va fi cel al creării meniului. Acesta este împărțit în 4 categorii: breakfast, appetizer, soup, main course și desert. Cu cât veți avea un meniu mai variat, cu atât va fi mai bine. Pe parcurs, o grămadă de "binevoitori" vor veni și vă vor oferi, contra cost, rețete noi sau idei pentru a modifica o rețetă anume. Rețete veți mai învăța din concursuri și de la diferiți bucătari de performanță. Și acum, că aveți meniul pregătit, este timpul să deschideți restaurantul și să așteptați.

Două-trei stele

Orice restaurant are un rating care se măsoară în stele. Mâncărurile pe care le



aveți în meniu au și ele un rating determinat, exprimat tot în stele. De aceea este bine să coordonați rating-ul restaurantului cu cel al specialităților din meniu. Astfel, dacă aveți rețete de trei stele, care sunt din principiu scumpe, nu veți avea ce face cu ele într-un restaurant de două stele. De aceea este bine să scădeți calitatea ingredientelor din rețetă pentru a fi în conformitate cu prețurile și calitatea așteptată de consumatori. Un lucru este clar: clienții întotdeauna se vor plânge. Cu cât numărul de plângeri va fi mai scăzut, cu atât restaurantul va fi mai vizitat. O serie dintre aceste nemulțumiri vor fi legate de comportamentul personalului. Aceștia pot fi antrenați să devină mai calmi, mai respectuoși și mai stilați. Din nefericire este mult mai economic să angajezi unii mai buni din fabricație, deoarece antrenamentul este extrem de scump. Cu timpul, bucătarul va participa la diferite concursuri. Dacă le va câștiga, rating-ul restaurantului va crește. Investitorii vor apărea din senin (deși în prima fază vor fi în general mafioți) și vă vor da posibilitatea să vă extindeți. Afacerea va prospera și noi restaurante și preparate vor deveni disponibile. Și uite așa, scenariile se vor scurge unul câte unul.

Stil și simțul responsabilității

Esența... de rom

În scenarii, timpul este oarecum comprimat, o lună însemnând de fapt o zi înmulțită cu 30. Câștigurile vor fi și ele calculate în același mod. Acest lucru aduce un punct în plus la gameplay, deoarece creează un mod specific de a gândi. Jocul este foarte complicat în general, fiecare lucru pe care îl veți face având un gen de influență asupra moralului tuturor personajelor. Din fericire, engine-ul grafic este unul foarte potrivit și se integrează perfect în spiritul jocului. De fapt, la marele general, avem de-a face cu un joc decent, bine echilibrat, dar cu o mare problemă: a încercat să preia elemente din The Sims, lucru care nu-și avea rostul. În anumite condiții, ar fi putut fi un joc chiar deosebit de original.

■ Looke

Titlu	Restaurant Empire
Gen	Tycoon
Producător	Enlight Software
Distribuitor	Enlight Interactive
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.restaurant-empire.com

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7

Le vă lase gura apă

ENTER THE MATRIX

Matricea tot nu este pe cale de a fi descifrată

Acum câteva luni am scris [illegible] preview la acest [illegible] introducere [illegible] putea să sară [illegible]. Ei bine, [illegible] el [illegible] [illegible] [illegible]

Cu chiaro-scuri è bella ma nevrotica... di lusso

Cagnacci sunt bonnichi recuperanti

Eterna și [illegible]ta Trinity

Ar [illegible] rasă. Dell soarte

La o palavră cu sora de cruce

Spre ceruri cu curaj

Să ne Niobim

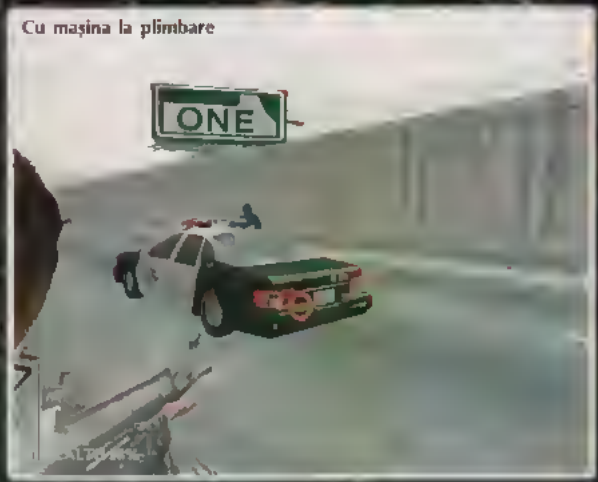
[illegible] **halouri progresive care se** [illegible] **ci sunt dungi** [illegible] **mare, mare**

[illegible]

Titlu	[illegible]
Gen	[illegible]
Producător	[illegible]
Distribuitor	[illegible]
Ofertant	[illegible]
Preț	[illegible]
Memorie	[illegible]
Accelerare 3D	[illegible]
ON-LINE	[illegible]

Grafică	[illegible]
Sunet	[illegible]
Gameplay	[illegible]
Multiplayer	N/A
Standard	[illegible]
Impresie	[illegible]

7.4



Cu mașina la plimbare

I-am innodat

Empire of Magic

TBS/RPG de anticariat

Ideea unui nou TBS care să nu fi ajuns la nici una dintre versiunile 2, 3 sau 4 m-a făcut să mă gândesc că acest gen de jocuri nu este chiar așa de "pe moarte", cum se tot aude pe aici și pe dincolo. De aceea mâna greblă mi se făcu și jocul a poposit frumos pe harddiscul meu partiționat FAT32. După o anumită perioadă de joc, nu spun cât, am simțit nevoia să-mi dau în cap cu grebla făcută pumn. Însă eu țin la capul meu, așa că l-am "greblat" pe Sebah, după care m-am liniștit și am trecut pe NTFS.

TBS sau RPG?

Cum povestea este din start pe nicăieri, nu cred că are rost să vă povestesc cum a început totul, de unde și în ce condiții. E rău și asta contează. Problema este că, după poveste, începe jocul, care se înscrie cam pe aceeași linie. În general, TBS-urile declarate, din genul Heroes of Might and Magic, Disciples sau Age of Wonders, au elemente clare și bine definite din domeniul RPG. Aici însă nu am nici cea mai vagă idee ce se întâmplă de fapt. Este vorba despre modul de calcul al așa numitora Action Points, adică al numărului de mutări care se pot face pe tură. În Empire of Magic, indiferent de modul în care vă aflați, punctele de mișcare sunt aceleași. Dacă în modul "plimbare" aveți 50 AP și consumați 20 până să ajungeți să vă luptați cu cineva, în luptă mai rămâneți cu restul de 30, care se consumă și ele în timpul luptei. Dacă ați consumat toate punctele în mișcare și ați fost atacați, atunci asistați cum vă este terminată armata, fără posibilitatea de a respira măcar. Opțiunea de "retreat" există, însă numai în cazul în care ați atacat. Experiența se câștigă pe număr de kill-uri, însă este foarte puțină (chiar după lupte foarte grele), iar baremurile de "level up" foarte sus. Practic, este unul dintre cele mai prost balansate jocuri pe care le-am văzut până acum, indiferent de gen.

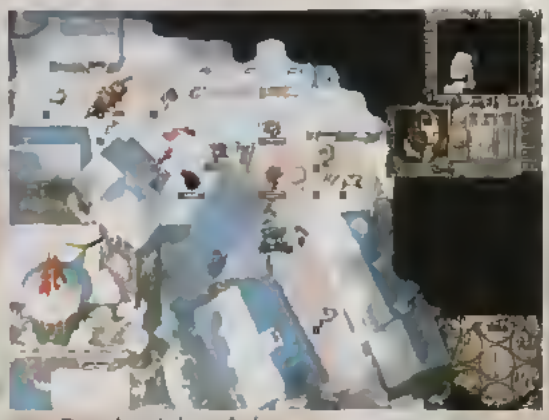
Vă amintește de ceva... Disciples?

Idei "originale"

La nivel de grafică și gameplay, jocul este mai mult schematic. Pe harta 100% 2D cu orientare de tip vechi (vedere de sus, combinată cu perspectivă izometrică), personajele nu au nici un fel de personalitate vizuală, de multe ori fiind aproape imposibil de deosebit o trupă de un tip de una de alt tip. Hărțile sunt oarecum haotice, iar interfața din oraș de tip web-game. Lupta este asemănătoare cu cea din Disciples, cu deosebirea că personajele se mișcă (dacă mai au Action Points). O "idee originală" se referă la faptul că unitățile mai puternice le pot apăra pe cele mai slabe. Problema este că acestă lege nu se aplică numai în cazul celui ce se apără. Atacatorul are întotdeauna prima mișcare, exceptând cazul în care în echipa adversă există un mag. La fel ca și în Disciples, vrăjile se pot da și pe "adventure screen", nu numai în combat. Nici la nivel de misiuni și campanii, jocul nu se dezminte. Există doar o singură campanie în care majoritatea misiunilor se desfășoară contra timp. Dacă unul dintre "eroii" de care dispuneți moare, o să vă pară rău că nu ați salvat, deoarece veți primi un Game Over răsunător. De aici frustrare, crime și protileri.

Acest "ansamblu" de combinații de elemente din jocuri poartă numele de mai sus și a fost lansat pe piață într-un secol în care nu avea ce căuta. Și dacă ar fi apărut acum 4-5 ani de zile, soarta lui ar fi fost exact aceeași. Fie-i țărâna cum vrea el.

■ Locke


Da, e lansat de curând

Titlu	Empire of Magic
Gen	TBS
Producător	Mayhem Studios
Distribuitor	SummitSoft
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	Opțional
ON-LINE	www.mayhem.sk

Grafică	4/10
Sunet	4/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	3/10
Storyline	3/10
Impresie	3/10

3.3

admiterea pe internet.

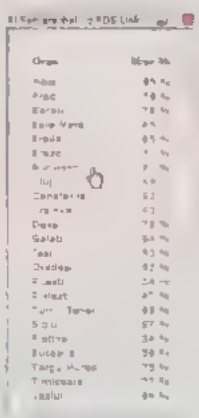
(sau cum să intri din prima)

Vrei o conexiune dial-up care să nu sune niciodată ocupat?

dial up link

Intri din prima.

Alege noul Dial-Up Link, singura conexiune dial-up din România care nu sună niciodată ocupat. În plus ai 6$ / lună* pentru primele 3 luni de trafic nelimitat. Cum ţi se pare?



Intră pe www.rdslink.ro şi află despre Dial-Up Link, cel mai nou serviciu RDS Link. Găseşti acolo toate detaliile de care ai nevoie, plus formularul care îţi dă dreptul la reducerea de preţ despre care era vorba mai sus.

Tot pe www.rdslink.ro ai o fereastră în care poţi vedea în orice moment lista cu încărcarea serverelor Dial-Up Link. Ca să înţelegi de ce, când îţi spunem că intri din prima, chiar intri din prima. Te aşteptăm pe site!

Dial-Up Link. Intri din prima!

* Fără TVA (normal, dar ce mai contează TVA-ul la banii ăştia?). Oferta este limitată.

RDS Link

simţi diferenţa?

www.rdslink.ro

BUCUREŞTI: 021 301.08 76, 301 08 71 . CLUJ-NAPOCA: 0264 43 80 46 CONSTANŢA: 0241 63 99 29 ORADEA: 0259.44.72 52 TIMIŞOARA. 0256 20 01 00
ARAD: 0257 22 83 02, 22 82 02 SLATINA: 0249.43 96 07 CRAIOVA. 0251.41 85 79 BRAŞOV: 0268 47.41 34 SIBIU: 0269 21.01 12 PLOIEŞTI: 0244 18 64 93 .
IAŞI. 0232.26 00.88 TG.MUREŞ: 0265 21.12 05 BAIA MARE. 0262 22 05 01 . BACĂU: 0234.18 85 15 OR T SEVERIN: 0252.34 12.41 ALBA IULIA: 0258 83 23 54
LUGOJ: 0256 35.40 00 VASLUI: 0235 31 49 70 . SUCLAVA: 0230 21 89 45 GALAŢI 0236 43 54-75 BRĂILA: 0239 62.32 93 BUZĂU: 0238 71.73.57
DEVA: 0254 23.47.99 . PITEŞTI: 0248.21 98 92 . TG. JIU: 0253 22 70 01 RM VÂLCEA: 0250.74 34 13 HUNEDOARA. 0254 71.77.43 BOTOŞANI 0231 53 61 84

MotoGP 2: Ultimate Racing Technology

Orice clasificare este de prisos

Şoc. Acesta este primul cuvânt care-mi vine în minte. Motivele sunt multiple, de aceea mi-a venit senzaţionala idee să scriu un articol. Da... motivele în sens general sunt acele lucruri pe care le spui părinţilor, prietenei, soţiei când ai făcut o mare tâmpenie pentru care nu există explicaţie. Ceea ce puţini înţeleg este că motivul este una, iar explicaţia este cu totul altceva. De aceea scopul acestor aproape două pagini de articol va fi de a explica motivele. Ce motive? Nu are nici un fel de importanţă. Până la urmă, doar explicaţia contează.

Motor = Motocicletă

Înainte de a începe, îo zic să vorbim despre jargon. Un motociclist, când spune motocicletă, se gândeşte automat la MOBRA... reminescenţe mionitice. De aceea, orice motocicletă cu o capacitate mai mare de 50 cm³ va fi numită Motor. De fapt, dacă ne gândim bine, când stai pe un bolid a cărui capacitate cilindrică este mai mare de 500 cm³, ai de fapt un maaare motor cu două roţi, câteva pedale şi-un ghidon. Revenind, în cazul de faţă avem de-a face cu cea de-a doua parte a nu de mult lansatului MotoGP. Povestea... nu contează prea mult când e vorba de pasiune. Condiţiile în care a fost lansat... nu contează nici acestea atunci când un joc este aproape lipsit de reclamă. Restul în schimb este de o importanţă capitală. Explicaţia motivului anterior este simplă. MotoGP 2 este cel mai complet şi mai lipsit de bug-uri joc din istoria tuturor jocurilor pe calculator. Nu o spun pentru că aş cred eu, ci o spun pentru că aşa e. Dacă pentru 2 minute îl veţi deschide, dacă placa video de care dispuneţi are suport pentru DirectX 8.1 măcar, preferabil 9.0, şi dacă aveţi un procesor peste 800 MHz, vă veţi trezi în faţa celei mai estetice, performante, uimitoare grafici din câte s-au văzut. Engine-ul jocului este fără îndoială unul din cele mai bune din câte există, ţinând cont de multitudinea de efecte. Avem Vertex Shader, Pixel Shader, Anisotropic Filtering, umbre real-time, efecte de particule cum nu s-au mai văzut, reflecţii aproape de perfecţiune. Pe de altă parte, jocul rulează acceptabil pe un sistem cu

procesor la 500 MHz și o placă video la nivelul unui GeForce 2. Practic nu am ce să-i reproșez aici, poate numai faptul că s-a exagerat un pic cu estetica, mai exact fiind vorba de modul în care lucește pista de rulare pe timp de ploaie.

Scheme-n fizic

Așadar, una dintre explicații este clară. Acum, vine partea mai interesantă un pic. O fi având părți proaste? Imposibil să fie perfect. Așa este. Totuși nu este perfect, fapt cauzat în primul rând de cei care l-au făcut. Eh... oameni sunt și ei. Aceste imperfecțiuni nu sunt date de fizică, ci de faptul că are un mic bug de multiplayer care nu este extraordinar de deranjant, dar există, și de criminalitatea ridicată a AI-ului. Înainte însă de a intra în detalii, trebuie să vă vorbesc de modul în care este structurat acest joc. Posibilitățile de joc sunt multiple și cuprind, pentru single player, Quick Race, Career Mode, Stunt Mode și Time Trials. Dintre ele, fără îndoială cel mai interesant este Career Mode. Aici veți primi un motor pe numele vostru cu care va trebui să avansați pentru a deveni un adevărat motorist de cursă lungă. Vă recomand să faceți Training-ul, pentru că veți câștiga punctele necesare creșterii performanțelor mașinăriei. Practic, pentru fiecare mod terminat cum trebuie, veți primi câte un punct. Acesta se poate adăuga uneia dintre cele patru caracteristici de bază ale motorului: Cornering, Braking, Top Speed și Acceleration. Când veți intra în campionat, nu uitați că aceste setări ale motorului pot fi modificate în funcție de cursă. De asemenea, în campionat veți avea asa-numitele "Challenges", care, dacă le treceți, vă vor adăuga noi puncte. La capitolul dificultate și realism, jocul este clar împărțit în două arcade și real. Diferențele sunt gigantice. Dacă veți juca pe nivel Champion și setați toate opțiunile de realism la maxim, iar înainte ați jucat pe Rookie sau Pro, o să aveți mari probleme în a ține motorul pe șosea. Circuitele sunt în număr de 16, producătorul deținând licențe pentru toate traseele și toți piloții. Cu alte cuvinte un joc complet. Un aspect căruia producătorii i-au acordat o deosebită atenție este fizica ciocnirilor. Piloții zboară, se răsucesc, se învârtesc, fac piruete, se izbesc unul de altul cu o spectaculozitate greu de imaginat. Din păcate, motoarele nu se sincă nici odată. Oricum, la frecvența căderilor, ar fi devenit imposibil de jucat cu un eventual "damage on".

Multiplayer și AI

Spuneam că, per total, jocul are exact două probleme, una la nivel de multiplayer, iar cealaltă legată de AI-ul concurenților. Pe partea cea mai frumoasă a jocului, adică multiplayer-ul, se pare că respectivul cod nu a fost atât de bine optimizat ca și restul. Desigur, de blocat nu se blochează, dar transferul pozițiilor jucătorilor umani se face foarte prost. Acest lucru creează aparența de tremurat, la viteze foarte mari, a celui care concurează în LAN alături de tine. De aceea, de multe ori nu știu dacă respectivul 6 să te lovească sau nu și nu pot fi foarte convins nici în privința poziției unui concurent care este, de fapt, în fața ta. La capitolul inteligență artificială, se pare că problema este un pic mai mare. Respectivii concurenți nu se poartă în nici un caz așa cum ar trebui. Mai exact, seamănă cu o turmă de vite, care mai de care mai proastă, încercând să se depășească-n curdă, însă cu grijă ca nu cumva să rămână singure. În aceeași ordine de idei, nici măcar nu încearcă să te oolească atunci când te au în față. Exact ca vitele. Intră peste tine cu încredere gabaritului, pentru că probabil ești invizibil. Fără aceste două probleme, jocul ar fi putut fi de nota 10... adică perfect... ceea ce este practic imposibil de obținut la noi în redacție. De aceea, primul cuvânt care-mi vine în minte este soc. Sper că explicația motivelor a fost la înălțime.

■ Locke

Unul dintre moduri: Wireframe

Alt mod: Toon

Titlu	MotoGP 2: Ultimate Racing Tehnology
Gen	Simulator
Producător	Climax Studios
Distribuitor	THQ
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.thq.com

Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

9.6

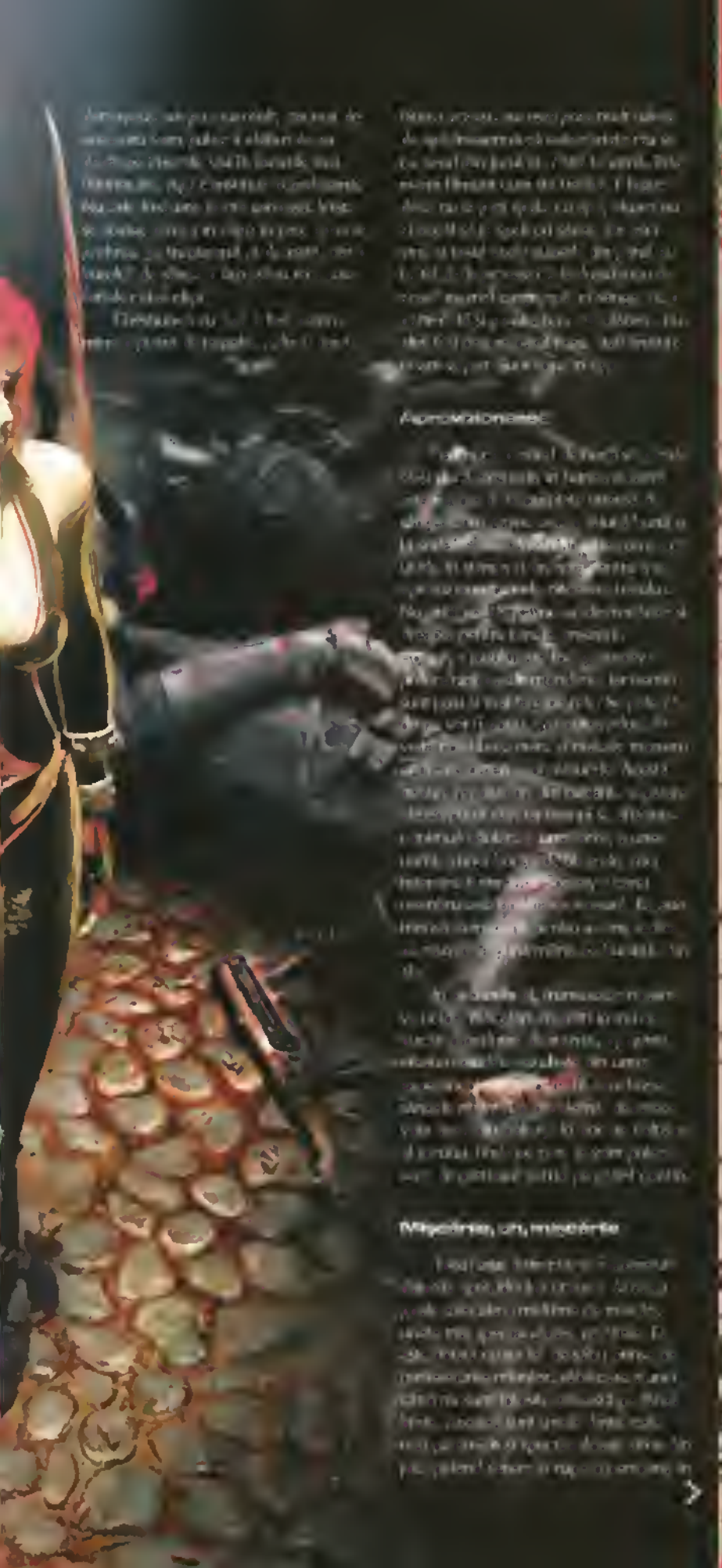
BLOODRAYNE

Câteodată, așa din senin, mă pălește o poftă de sânge...

[illegible] cu mult de [illegible] ca al [illegible] ceea ce vă-ofer. Probabil că acum vă așteptați la o poveste siropoasă despre copilăria mea chinuită, despre greutățile sărăciei și despre pâinea pe care nu o găsești pe masă decât la 5 [illegible] dată. Ei bine, nu. Nu există o [illegible] poveste. Am ajuns [illegible] numit Bloodrayne.

Rayne – [illegible]

[illegible] O fată bine făcută și bine dotată, din punct de vedere fiziologic, cât și al tehnicii și al echipamentului de luptă. Deraltfel, dacă te uiți un pic mai atent la ea, îți dai seama că parcă i s-ar potrivi mai bine [illegible] de manechin pe la cine[illegible] de modă și nu unul de [illegible]



Aproximationesse

Mişcărise, un, mişcările

O lovitură cu efect

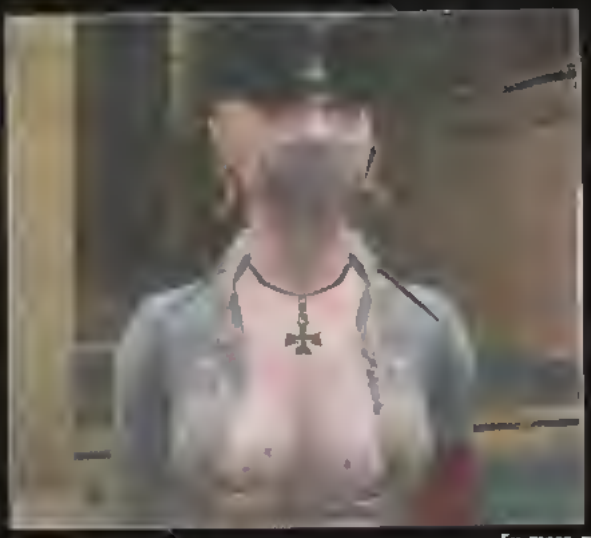
In bloodrage totul e mai simplu

Hmmm, crez că mă vrea!

Îmbrăţişarea morţii

I'm blue!

Pränzul



Eu merg pe Măcelărită

[illegible] ce punem [illegible] pe [illegible] la viață, [illegible]

Fin[illegible]

[illegible]

mare a boss-[illegible] Butcher[illegible] satăr [illegible] rupe [illegible] Great Apostle.

[illegible]

Fin[illegible]

[illegible]

[illegible]

Titlu	Bloodrayne
Gen	Action
Producător	Terminal Reality
Distribuitor	Majesco Inc
Distrib.	[illegible]
Preț	[illegible]
Memorie	[illegible]
Accelerator 3D	[illegible]
CPU	[illegible]

Grafică	[illegible]
Sunet	[illegible]
Gameplay	[illegible]
Multiplayer	N/A
Scenariu	[illegible]
Impresie	[illegible]

8.2

Downtown Run

Ți-ai luat barcă și te dai cu ea pe uscat

Multe mașini sunt cele care vin în urmă. Mai multe mașini sunt cele pe care le are lumea și tu nu. Mașini puține sunt cele pe care le vrei, dar nu se apropie nicicum de tine. Orice ai face. Orice ai face, ele stau departe de tine și se apropie doar pentru a zgâria vopseaua de pe caroseria bicicletei tale. De multă vreme mă agit să arunc un cauciuc peste gardul de vizavi. Acolo nu stă nimeni. Vecinii spun că acolo obișnuia să stea un homeless care făcea floricele bune. Mie nu-mi plac. Îmi rămâneau între dinți și mă făceau să mă scobesc în timp ce conduc. Și nu am voie să fac așa ceva. Nici să vorbesc la mobil, nici să fumez cu mâna afară pe geam și nici măcar să gesticulez când vorbesc cu pasagerul. Nu mai pot face nimic.

Acum am prestigiu

Dar acum totul s-a rezolvat. Am prestigiu peste 12.500 de puncte. Pot să îmi schimb mașina cu una mai tare. Pot să culeg niște cutii de pe drum, care îmi dau chestii pe care le pot folosi împotriva altor șoferi neatenți, cărora cu ocazia asta o să li se strice mașina, o să piardă cursa și mie o să îmi crească prestigiul și mai mult, ca să îmi pot alege altă masină și mai faină decât aia pe care o am acum și de care o să scap când îmi crește prestigiul. Până acum am avut o masină galbenă care nu prindea mai mult decât mașinile celelalte, dar arăta bine când te uitai din spate. Avea un spate agățător. Elegant, plin de curbe maiestuoase, cu o linie fină care mai mult te lasă să ghicești ce are sub capotă decât îți arată. Asta mi-a plăcut întotdeauna la mașinile de felul acesta. Modul în care se prezintă. Se arată tuturor la fel tocmai pentru a nu rămâne nici un fel de îndoială asupra condiției lor. Chiar cei care sunt "vinovați" de apariția lor pe lume le arată oricui în deplinătatea formelor lor virginale. Câteodată, chiar lipsiți de pudoare, prezintă mașinile ca pe niște adevărate bucăți de carne, la tot felul de show-uri televizate, cu tot felul de lumini puse în așa fel încât și cea mai ascunsă și intimă parte a lor să fie dezgolită și oferită publicului. Cine dorește să le încerce o poate face cu ocazia a tot felul de teste, care mai de care mai gratuite și mai tentante. Și când te gândești că toate acestea se fac doar pentru a stinge lumina roșie de deasupra stabilimentului imediat vecin și mai mult decât concurent...

Dar mie iar mi-a crescut prestigiul. Acum majoritatea stabilimentelor și mașinilor sunt ale mele. Garajele mele din toată lumea sunt pline cu majoritatea modelelor Saab. Suedezele acestea mă cam lasă pe mine cu gura căscată și chiar mai mult de atât. Și e plin de Saab-uri prin jocul ăsta.

După ce mai fac un pic de prestigiu, îmi cam dau seama că din punct de vedere auditiv, mașinile astea stau cam rău. Mă sperii rău, le caut sub capotă, le mai dau un sirop, dar nimic. Perplex, constat că trebuia să umblu un pic pe afară și să dau drumul suportului de EAX de pe placa de sunet. Mare minune mare, un joc de genul acesta care are EAX și mai trebuie și activat. Groaznic. Un motor îmi zbârnie prin spate, altul pe sub capotă, încă unul pe lângă mine. Cred că sunt înconjurat de EAX.

Am fost lovit de faptul că multiplayer-ul este doar un splitscreen nenorocit, cu totate că detaliile grafice sunt excelente, iar feeling-ul e în tavan. Multiplayer YOU SUCK! A trebuit să trag pe dreapta și să mă las de șofat pentru tot timpul cât acest joc va fi instalat la mine pe calculator.

Nu mai am nici un fel de prestigiu

Prestigiul s-a dus pe apa sâmbetei și nu mai sunt în stare de nimic. Toate mașinile ruginesc de oboseală la mine în garaj. Gata, l-am lăsat baltă. Iocul o să zacă ani de zile la Mike în noptieră până când cineva o să îl arunce la pubelă. Gata. Finito!

■ Koniec

Titlu	Downtown Run
Gen	Arcade/Sim auto
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	N/A

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	1/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

6.6

Și l-am dat cu cracul în sus

Mi-au luat foc cauciucele

Next Generation Tenis 2003

Marat Safin o bate pe Chanda Rubin

Nu știu dacă mai țineți minte anul trecut, dar am mai scris eu un articol despre un joc de tenis. Se chema tot NGT, dar 2002, și era făcut tot de Wanadoo. Atât de mult NU mi-a plăcut jocul ăla, încât nici nu v-ar veni să credeți. Pe lângă faptul că cele două taste cu care se controla traiectoria mingii erau Esc și Enter, taste care nici nu puteau fi schimbate, avea și un bug nenorocit. AI-ul. Dacă dădeai pe partea stângă a terenului, pierdea constant, iar dacă servea nu mai mișca la retur. Acum a apărut NGT 2003. Tot de la Wanadoo. Mă așteptam la aceeași chestie, pentru că cei de la Wanadoo nu prea știu ei ce fac. Dar am avut o surpriză. Jocul este simpatic.

Numa' singleplayer?

Păi și se făcea că era într-o zi de marți când a venit jocul. Zi călduroasă de vară când numai de alergare pe teren nu îți ardea. Pentru că eu fui cel care scrise despre NGT-ul precedent, se făcu că tot eu trebuie să îl scriu și pe ăsta. După anafurele de rigoare pentru că treb'e să mai pierd timpul cu un joc de cacao, îmi fac curaj și mă pun pe el. Surprins că de data asta am mai multe taste de control și care pot fi și schimbate, prind și mai mult curaj și sar direct în brânză. La prima vedere, sunt un pic dezamăgit. Puțini jucători, și toate puțini de calibru mare. Cu excepția lui Marat Safin și a lui Justine Henin, nimeni care să îmi stârnească interesul. Dar pomesc un campionat și văd că îmi pot personaliza jucătorul. Ca într-un adevărat RPG, am puncte pe care le pot împărți pe unde vreau eu: la rever, la serviciu, la voleu, la lob și la mai multe astfel de lovituri. Îmi aleg o față de killer și ies pe teren. Nivelul de dificultate era pe ăl mai mic și bag de seamă același AI stupid ca și în precedentul NGT. Înghit în sec și schimb pe ăl mai tare. Și aici s-a schimbat calimera.

A început nea' Caisă să mă alerge pe câmpii ca pe ultimul sclav. Nu prea am avut nici o șansă. M-am pus pe treabă și am reușit totuși să îi câștig un set. După ce am pierdut vreo zece înainte. Dom'le, calculatorul tot calculator rămâne, și dacă treb'e să te bată, păi te bate fără drept de apel.

După ce am schimbat pe un nivel de dificultate intermediar, unde puteam și eu să câștig și să pierd în limite rezonabile, văd că mi se acordă după fiecare meci puncte de experiență. Aceste puncte acționează de fapt ca bani. După ce vei termina unul dintre campionatele puse la dispoziție de realizatorii jocului, vei putea cumpăra noi terenuri de joc (unlock), noi echipamente sportive și noi culori pentru mingea de tenis. Nu știu cu ce mă încălzește pe mine faptul că joc cu o minge roșie sau galbenă. Ce este și mai aiurea este faptul că mingile de diferite culori costă mai mult ca un teren nou. Partea de multiplayer în rețea este inexistentă, fiind posibil să joci doar pe același calculator. Vă dați seama de încrengătură de degete este acolo. Oricum, este destul de interesant să joci și în multiplayer, dar este o mare bilă neagră faptul că nu poți să te joci în LAN.

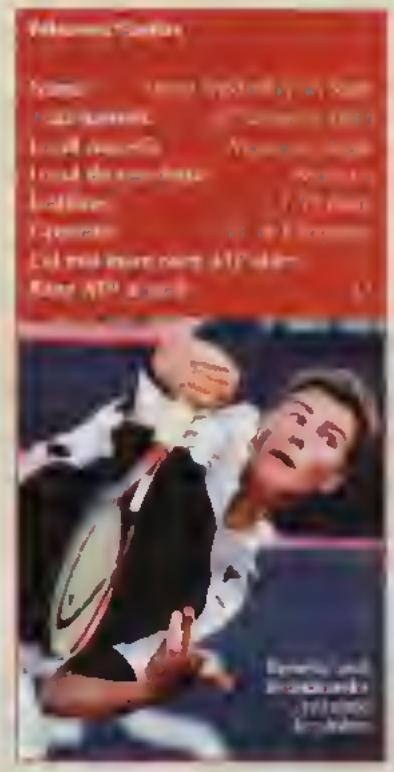
■ Koniec

Se uită la minge ca fata mare la poarta nouă

Titlu	NGT 2003
Gen	Simulator sportiv
Producător	Carapace
Distribuitor	Wanadoo
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.wanadoo.com

Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	3/10
Storyline	N/A
Impresie	7/10

6



Prima încântătoare prezență feminină

Cea de-a doua încântătoare prezență feminină

Ghost Master

Manager de fantome, sau ce face Casper când nu filmează

La câteva mii de ani după ce Dumnezeu a făcut lumea, au început să cam moară colocatarii lui Adam și Eva. După ce au rezolvat cumva problema înhumării, cei doi s-au pus pe o viață dezaxată și vicioasă. S-au apucat de fumat și de băut lichide cu aromă de prună și s-au dedat la tot felul de orgii gastronomice. Unuia dintre primii vecini pe care cei doi i-au avut când s-au mutat din paradis a început să i se cam pună pata pe nehalații foști beneficiari ai Edenului și a făcut el ce-a făcut de a ieșit din mormânt să îi pună la punct. După ce a luat cele mai bune haine pe care le mai avea (nu conta că nu mai erau la modă de vreo șase sute de ani și că moliile le mâncaseră cusăturile), s-a îndreptat cu chiu cu vai spre reședința de vară a cuplului originar. Pe drumul spre cei doi a avut parte de o grămadă de aventuri care mai de care mai haioase. Lumea organiza olimpiade speciale doar pentru el. Torțe și furci îi erau închinate când se apropia de un sătuc mai acătări și foarte multor legende a dat el naștere pe drum. Nu prea știa el ce e ala "moroi" sau "strigoi" sau "bampir" sau "nenorocitul ăla de ne fură copii și ne halește nevestele", dar măcar nu îl uitase lumea. Odată ajuns el la casa celor doi aurolaci, supărat nevoie mare și montat cu o vodca de la crâșma din sat, bate cu un deget în geam și se pornește pe urlat înainte să îi răspundă cineva. Nu mică i-a fost mirarea când auzi două bufituri în spatele ușii. Erau cei doi. Adam și Eva. Plecaseră să își întâlnească creatorul.

Vecinul, nihilist și nesatisfacut, a pus în anii ce-au urmat bazele unei firme non-profit, care se ocupa cu rezolvarea problemelor casnice și a celor referitoare la decibelii manelelor din vecini. Așa a luat naștere meseria de Ghost Master.

Meseria de Ghost Master

De când lumea s-a făcut a existat moarte. Deci au existat oameni care mor. Deci au existat suflete fără stăpân. Deci trebuia să existe cineva care să le culeagă și să le pună la muncă, pentru că se știe că munca îl face pe om. Deci dacă un suflet muncește se face om. Așa începe și jocul nostru. După un intro foarte haios, în care niște fantome sunt puse la treabă, te simți atras de munca pe care va trebui să o faci. Ieși un număr predeterminat de fantome, le arunci într-o casă unde niște muritori sunt ba criminali în serie, ba niște necredincioși care trebuie aduși pe calea cea bună, ba niște studenți care fac spiritism și nu trebuie dezamăgiți. Mătăluță ai slujba cu cea mai mare răspundere în lumea asta, cu tangențe în lumea cealaltă. Trebuie să te folosești în asemenea fel de respectivele fantome, încât scopul misiunii să fie atins în cât mai puțin timp cu putință.

Ceea ce este foarte interesant în Ghost Master este umorul prezent la fiecare pas. Toată lumea își imaginează fantomele ca fiind niște spirite puse numai pe șotii, rele în draci și al căror scop declarat este să te ducă în pragul nebuniei și, dacă se poate, chiar dincolo de el. Ei bine, aici lucrurile stau cu totul și cu totul altfel. În Ghost Master sunt fantome care nu gândesc și care trebuie să fie controlate în fiecare moment – de exemplu pământeni lipsiți de substanță, spirite ale aparatelor electrocasnice și bolovani care pot cauza cutremure sau alte asemenea fenomene telurice, și sunt sufletele oamenilor bătuți de soartă și năpăstuiți de semenii lor. Acești oameni, de fapt sufletele acestor oameni, sunt cele care vor da farmec jocului. În fiecare locație vei găsi câte trei spirite care sunt blocate acolo din cauza faptelor nesăbuite ale prietenilor, rudelor sau ale unor personaje frustrate în viața de zi cu zi.

Cel mai bun exemplu pe care îl pot da pentru acest comic de situație este chiar una din primele misiuni. Să nu credeți că doar una dintre misiuni este așa. Majoritatea sunt, dar cu timpul începusem să mă obișnuiesc cu ele și nu mi se mai păreau chiar atât de speciale. După cum spuneam, în una din primele misiuni a trebuit să salvez sufletele unor nenorociți, blocați în casa unei bătrânici simpatice. Bătrânica avea o singură problemă: îi plăcea foarte

Cum vede maestrul păpușar

mult să aibă companie, dar se supăra de fiecare dată când musafirii plecau. Așa că s-a gândit la o strategie. Dacă respectivii ar muri, nu ar mai părăsi-o nimeni. Cu acest gând în cap, fiecărei persoane care intra la ea în casă îi prepara un ceai cu înalt conținut de stricnină, după care ascundea cadavrele. Eu a trebuit să găsesc fiecare dintre cele trei victime, să găsesc o modalitate de a-i face să se arate celor din casă, care trebuiau să cheme poliția, care polițe trebuia, din nou, să găsească cadavrele, evident cu ajutorul meu, după care trebuiau să o aresteze pe bătrânică. Pe lângă comicul situației, dialogurile purtate cu sufletele celor dispăruți sunt pline de umor. Trebuie să îi auziți ca să vă dați seama.

Fain tricou

Vizualizarea elementelor ectoplasmice

Spre uimirea și satisfacția mea, engine-ul de care beneficiază acest joc este unul foarte performant și foarte bine pus la punct. Pe lângă faptul că pune la dispoziție un mediu perfect 3D, cu un zoom extraordinar și o libertate a camerei dusă până la extrem, mai există diferite moduri de a vedea ce se întâmplă prin jur. Poți urmări o singură persoană prin toată casa sau poți vedea prin ochii ei ceea ce se întâmplă în jur. Este o senzație incredibilă să vezi cum se mișcă totul în jur, cum mai apare câte o fantomă din neant și, mai ales, să auzi respirația sacadată a victimei și cum, din când în când, mai scoate câte un strigăt sugrumat. Toate aceste lucruri se observă doar când vezi prin ochii victimei. Foarte bine făcute toate aceste lucruri! Mai poți vedea și prin ochii fantomelor tale. Aici mai apare ceva. Un pământean vede altfel decât un zombie, și mult mai altfel decât vedem noi. Experiența este deosebită.

Sunetul este, de asemenea, magnific. Toate cele 140 de puteri diferite pe care le vor putea învăța cele 47 de fantome ale tale vor suna diferit și foarte înfricoșător. Fiecare dintre cele 47 de fantome vor avea voci diferite, cele care vorbesc, și gâlgâieli diferite, cele care gâlgâie. Vocile sunt fenomenale. Să nu vă așteptați la râsetele de prost gust sau urletele alea penibile din filmele de groază de duzină. Nici pe departe. Gândiți-vă la cele mai bune filme cu personaje mitice și la vocile actorilor celebri și doar așa vă veți putea face o idee despre cum vorbesc fantomele din Ghost Master.

Și încă ceva: nu am găsit nici un bug.

Ghost Busters au luat-o cu 10-0

De data aceasta sunt fantomele cele care câștigă bătălia, fiind unul din cele mai inteligente jocuri pe care am pus mâna în ultimul timp. În scurtul timp pe care i l-am alocat, m-a făcut să mă simt bine și m-am distrat de minune, cu toate că uneori este foarte frustrant. În mod cert este unul dintre jocurile care merită jucate și avute. Promit că atunci când voi avea timp îl voi juca și voi încerca să mă folosesc de toate fantomele puse la dispoziție, nu doar de cele care fac să curgă sânge din pereți. Am zis!!

■ Koniec

Titlu	Ghost Master
Gen	RPG
Producător	Empire Interactive
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.ghostmaster.com

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8.6

Hai la masa!

Un spirit captiv într-o bodă în aer liber

Intrarea la mine în casă

Rise of Nations

Un pas mic pentru gameri, un pas uriaş pentru strategii

Prima dată când am rulat Rise of Nations am văzut un logo mare pe ecran, un logo parcă făcut pentru realizări deosebite. Era logo-ul producătorilor jocului – Big Huge Games, un nume predestinat parcă pentru a crea jocuri mari, atât la propriu, cât şi la figurat. Lângă el era cel de la Microsoft, un brand care, oricât de blamat ar fi, stă de cele mai multe ori sub emblema calităţii. În clipa în care am făcut câteva investigaţii să văd cine se ascunde în spatele jocului am mai găsit un nume mare: Brian Reynolds, cel în al cărui portofoliu sunt trecute jocuri precum Civilization 2 şi Alpha Centauri. Atunci mi-am zis că nu mă aflu în faţa unui joc oarecare, că s-ar putea ca Rise of Nations să fie o surpriză plăcută, că... Ei bine, să intrăm un pic în măruntaiele jocului şi să vedem cât de uriaş este.

RTS şi TBS

Tutorialul. Drăguţ, complet, accesibil. Nimic de comentat până în momentul în care, cu stupoare, descopăr că pornesc de la epoca de piatră şi ajung în mai puţin de 1 oră să am avioane cu reacţie, să cercetez bomba atomică şi să-mi tranform călăreţii în supertancuri gata să calce totul sub şenile. În clipa aceea m-am luat cu mâinile de cap şi mi-am zis că nu vreau aşa ceva. Nu vreau să văd cum trag arcaşii cu "puternicele" lor arcuri în avioanele de vânătoare ce le ameninţă spaţiul aerian. Nu vreau să văd elicoptere ce survolează câmpiile arate cu plugul de piatră. Din fericire pentru mine, şi pentru voi în acelaşi timp, sunt redactor Level, profesia mea este să studiez jocul, chiar dacă îmi produce o repulsie nemărginită şi chiar dacă l-aş arunca cât colo de lângă calculatorul meu de acasă. Aşa că am mers mai departe şi a început să-mi placă din ce în ce mai mult ceea ce am descoperit.

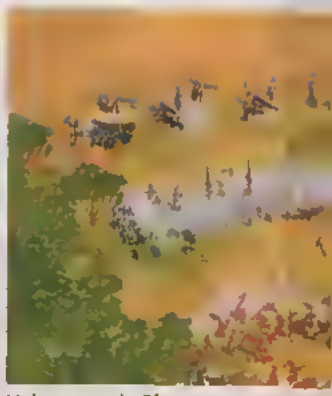
Jocul este făcut din 2 părţi, care se completează reciproc şi se îmbină armonios. Am auzit tot felul de referiri la alte jocuri, la influenţele din Rise of Nations (de la Civilization până la Empire Earth). După mine, Rise of Nations se compune din două structuri. Prima ar fi strategia în timp real pur, cu tot ce ţine de acest lucru: colectarea de resurse, managementul acestora, ridicarea clădirilor şi chiar a oraşelor, construirea unităţilor militare şi luptele efective, tacticizate ca în orice RTS ce se respectă. Aceasta aduce foarte mult cu un Age of Empires de bun gust. A doua componentă este cea turn-based, din campaniile solo de cucerire a întregului Pământ, cu mutări de armate, încheieri de alianţe şi amicitii, interese în anumite ţinuturi pentru resursele acestora, card-uri speciale care-ţi oferă anumite avantaje asupra inamicului etc. Partea aceasta seamănă foarte mult cu Risk, un board game, dar şi video game care a fost prezentat în paginile revistei.

Victoriile

După ce am ales o naţiune din cele 18 oferite cu care vrem să cucerim lumea, vom intra într-o istorie ireversibilă în care ne vom extinde încet, încet, din micul ţinut pe care-l deţinem, cucerind teritoriile învecinate, mai întâi pe întregul continent şi apoi pe tot globul. Jocul nu este unul static şi, la fiecare tură pe care o completăm, structura geopolitică a lumii se schimbă. AI-ul controlând celelalte naţiuni care cu-

După cum vedeţi, America e a mea

O mică armată pusă pe fapte mari



Mai ceva ca la Plevna

ceresc, capitulează, încheie aliante, avansează în tehnologie trecând, o dată cu noi, din "paleoliticul" în care se aflau spre epoca modernă. După ce ne-am hotărât asupra ţinutului asupra căruia dorim să avem drepturi depline, nerecunoscute de cotropitori nesimţiţi ce-şi fac veacul pe acolo de câteva milenii, intrăm în cealaltă fază a jocului, în strategia în timp real. Aici începe distracţia: o mulţime de resurse de adunat, o mulţime de clădiri, dar mai ales o mulţime de upgrade-uri disponibile. Jocul, având în vedere dimensiunea lui, este de un bun gust pe care la puţine altele l-am întâlnit. Oraşele au o importanţă foarte mare, deoarece comerţul este una dintre principalele resurse de "wealth". Fermele nu pot fi mai multe de 5 pe oraş şi mâncarea este de asemenea o resursă importantă. Mai sunt de adunat lemne, minereu, petrol (mai târziu, pentru autovehicule), "knowledge" în universităţi (câte una în fiecare oraş). "Knowledge" este una din cele mai importante resurse pentru upgrade-uri la cele 4 direcţii fundamentale în dezvoltarea unei naţiuni: tehnică militară (de fapt numărul de unităţi), nivel civic, comerţ şi ştiinţă. Numărul destul de mare de resurse şi upgrade-urile disponibile vă pot sugera ideea că avem de-a face cu o adevărată harababură. Lucrurile sunt mai simple însă decât par: upgrade-urile principale se fac într-o singură clădire – biblioteca, cea în care putem avansa şi la o eră mai puternică.

Cu mulţimea de informaţii pe care trebuie să le analizăm, jocul ar putea părea unul dificil. De fapt, după terminarea tutorialului şi obişnuirea cu interfaţa (una dintre cele mai practice şi mai prietenoase, cu toate datele necesare pentru o anumită acţiune obţinute numai prin plimbarea maus-ului deasupra simbolului respectiv), Rise of Nations m-a uimit prin accesibilitatea sa.

Grafica jocului este una 2D, cu posibilităţi de zoom până la detalierea mişcărilor personajelor. Animaţiile sunt uimitoare în unele cazuri. Personajele şi relieful sunt 3D. Ce m-a deranjat a fost faptul că pădurile nu pot fi străbătute nici de artilerie sau cavalerie, dar nici măcar de soldaţi sau spioni. În schimb, pădurile nu dispar (în stilul aproape tuturor RTS-urilor de până acum), chiar dacă le exploatăm cu numărul maxim de ţărani permis.

Deja e WWII

Terminare

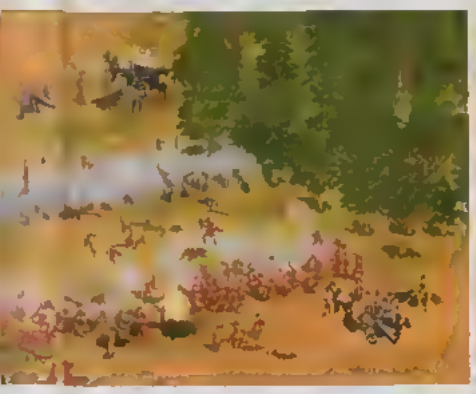
Cu siguranţă ar mai fi mult mai multe de spus despre acest joc, referitor la managementul resurselor, la modul în care AI-ul ştie singur să-şi gospodărească ţăranii pentru a-i folosi în locurile în care mai este nevoie de mână de lucru, la tacticizarea luptelor şi la rolul important pe care îl capătă generalul prin aptitudinile pe care le oferă armatei pe care o conduce (construirea tranşeelor, camuflarea, ambuscada cu trupele mici de luptători slabi care nu fac altceva decât gălăgie şi apoi atacarea în partea cealaltă cu grosul armatei), la modalitatea excelentă pe care au găsit-o producătorii pentru a împăca şi capra şi varza (evoluţia oarecum echilibrată a naţiunilor şi lipsa dezechilibrelor evidente de care mi-era frică la începutul acestui articol), arhitectura drăguţă a clădirilor, cu mici diferenţe de la naţiune la naţiune, unităţile speciale diferite pe care le oferă fiecare naţiune în parte etc. Din păcate, spaţiul mic mă obligă să mă opresc aici, nu înainte de a vă spune că trebuie să puneţi mâna pe joc. Nu vreau să vă spun că veţi cuceri lumea cu fiecare naţiune în parte deoarece, până la urmă, se naşte o oarecare repetitivitate, dar jocul vă va atrage cu siguranţă şi veţi simţi că se ridică, ca gameplay, deasupra majorităţii produselor din această perioadă.

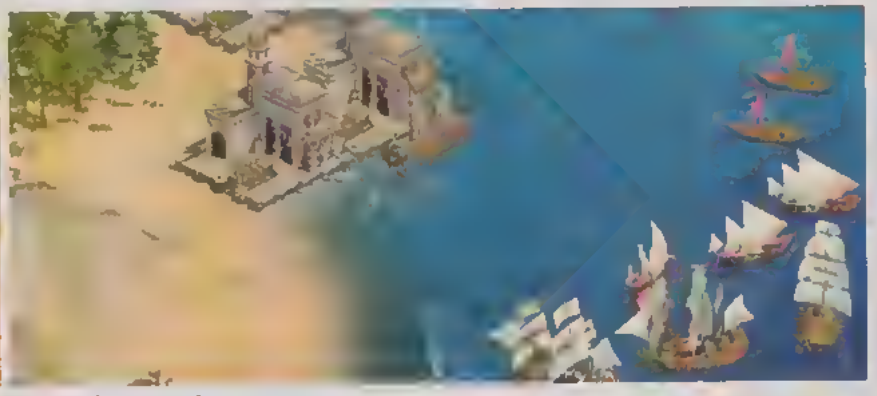
■ Sebah

Titlu	Rise of Nations
Gen	RTS/TBS
Producător	Big Huge Games
Distribuitor	Microsoft Game Studios
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/riseofnations

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.8




Nici navele nu sunt de aruncat

CSI: Crime Scene Investigation

Sherlock Holmes este mic copil

Luna trecută vine la redacție, direct de la Ubi Soft România, un review copy de CSI, special pentru noi. Fericit nevoie mare că mai am ceva de jucat, scot repede cele 3 sidiuri din plic și le azvârl în CD-ROM. După o instalare mai mult decât lungă și nu lipsită de peripeții, pornesc jocul cu mult tupeu. Nu mică mi-a fost mirarea când am băgat de seamă că nu merge subtitrarea. Am săltat din umeri și mi-am zis că măcar atâta engleză cât vorbesc ăia înțeleg și eu fără subtitrare. După ce am ascultat ceva pologhie din partea unei fătuci care vroia să mă inițieze în ale click-ului, mă trezesc nas în nas cu primul meu caz din analele mele criminale. După ce iar pierd vremea degeaba ascultând-o pe don'șoara cu pricina, sunt pus față în față cu dilema vieții mele: Cum naiba pot face să văd ce scrie în subtritrare? Nu de alta, dar fătuca a tăcut din gură și toate indiciile îmi apăreau în josul ecranului. După ce dau niște dublu click-uri pe lumea înconjurătoare, se deschid meniurl care mai de care mai stufoase și care, surpriză, aveau fonturile de forma unor pătrate. Nimic din tot ce tăceam nu își găsea rostul, pentru că nu vedeam la ce bun. Realizez eu cu inima strânsă că nu pot juca CSI-ul și îl dau deoparte. Luna aceasta, după ce am făcut ceva modificări prin calculator și cu o nouă versiune de CSI, am pornit... haihui, prin Piatra Craiului... după criminali pe străzile și prin deșerturile Las Vegas-ului.

Pe cuvânt că n-am fost io... pe cuvânt!

Pe tot parcursul jocului, am încercat să rezolv niște crime de mai mare dragul. Eu, ucenicul în așa ceva, proaspătul absolvent al academiei, eram trimis direct în linia întâi, unde trebuia să descurc ițele și să dejoc planurile criminalilor periculoși care bântuie prin Las Vegas. Jocul nu are nici un fel de introducere, nici un fel de poveste care să te introducă în atmosferă. Intri direct, de fapt ieși direct din biroul unui jovial Grissom, în lumea crimei și a violenței. Acest Grissom îți este și prieten și sfătuitor și coleg și evaluator. De la el pleacă toate cazurile și la el ajung. El îți va face evaluările la sfârșitul anchetei și îți va da calificative de trecere la stadiul de detectiv de elită. Asta doar până va dispărea și el. Nu vă spun mai multe despre dispariția sa pentru că stric farmecul jocului. Tot ce vă pot spune este că acest om este fascinat de viermi, iar în dispariția sa sunt implicați niște viermi ai naibii de mari, mâncători de carne de om. Om VIU! Scârboși vermii ăștia.

Pe parcursul primei misiuni, poate chiar și în a doua, am fost foarte impresionat de joc. Stăteam și căutam indicii peste tot. Mă uitam pe sub pat și prin picioare de mese, doar doar voi găsi ceva care să îl incrimineze pe incriminat. Am fost foarte încântat de gama largă de ustensile pe care le aveam la dispoziție pentru a-l prinde pe infractor. Filmulețele de reconstituire au fost un alt factor care m-a făcut să îmi înghit foamea și să uit că am examen în câteva ore.

Dar după cum am zis, toate acestea se întâmplau doar în prima parte a jocului, până am realizat că totul este foarte artificial, că nimic nu este pus acolo pentru a te induce în eroare, că nimic din ce nu este important nu este supus cercetării. Evident, o grămadă de obiecte, care mai de care mai interesante și mai ciudate, au fost duse la laborator spre a fi supuse inspecției, dar nici unul dintre ele nu s-a dovedit a fi în plus. Toate se potriveau exact acolo unde trebuia. Niciodată nu am umblat aiurea, niciodată nu am interogat un martor care să nu îi avut nici în clin nici în mânecă cu cazul meu și niciodată nu am rămas în impas.

Recunosc, nici nu mă gândeam că voi face mulaj unei urme de genunchi, că voi căra după mine un vierme mâncător de carne vie sau că mă voi da pe chat cu un criminal în carne și oase. Dar totul este prea frumos, prea edenic. Și nu mă refer la crimele ce au loc în rai, ci doar la modul în care totul se rezolvă.

Camarazi de front

Pe parcursul întregii tevaturi am fost ajutat de o gamă largă de personaje. Nici unul excentric sau dubios, cum vedem prin filme, ci doar oamenii de zi cu zi, cu care seara ieși la bere, iar a doua zi caută cadavre prin butoaiele din spatele cazinourilor. Toate aceste personaje îți sunt de un real folos. Ai cu tine non-stop un detectiv care la orice oră îți poate oferi sprijinul în foarte

multe probleme. Acest detectiv se schimbă de la caz cu caz: prima dată ești partener cu un moșulică jovial, apoi treci la o femeie pârguită plină de zicale interesante, peste ceva timp va fi înlocuită de un negru cu un păr mare, mare, mare și, apoi, te întorci iar la prezența feminină. Acești parteneri ai tăi te pot ajuta cu sfaturi despre cum să afli lucruri noi, îți pot da indicii necunoscute de tine referitoare la anumite obiecte sau persoane. Și totuși, aceste sfaturi nu vin gratuit. De fiecare dată când vei apela la ei, va fi scăzut un procent din scorul pe care îl vei obține la sfârșit.

Pe lângă aceste personaje, mai apare doctorul de la morgă, care vine cu o grămadă de lucruri interesante de spus despre modul în care victima a devenit victimă, despre cine a făcut-o victimă și alte asemenea detalii sordide specifice muncii de birou. Cu toate că prezența sa este una puternică și impresionantă, ea se face simțită doar din când în când. Ar mai fi șoarecele de laborator, care pe lângă toate detaliile pe care mi le dădea în legătură cu ce aduceam cu mine de pe unde mă purtau opincile, m-a mai și stresat îngrozitor. Un băiat foarte deștept și dezgheţat de altfel, mă făcea de fiecare dată când ajungeam în laborator să pierd timp prețios cu pălăvrăgeala lui. Problema era că cea mai mare parte a timpului îl petreceam în laborator, de fapt nu asta este problema. Problema era că nu puteam în nici un fel evita toate discuțiile fără sens pe care le avea cu mine sau cu partenerul meu. Laboratorul mai adăpostea un microscop unde puteam compara fragmente microscopice găsite asupra victimelor, mai era un calculator unde mă dădeam pe chat cu toți nebunii, unde identificam amprente, urme de cauciucuri și chiar urme de pantofi în doar câteva secunde. A naibii tehnologie. Ultimul și la fel de important este căpitanul secției de poliție 5. De la el mă învârteam de tot felul de mandate de percheziție, de violare de domiciliu și de sechestru pe mașinile pe care mi se punea mie pata. Fain băiat.

În acest joc nu se poate vorbi des un engine gratic. Totul este pre-rendered. Imagini 2D se învârt la infinit în jurul tău. Tot ce poți face este să apropi camera de un anume loc unde vei găsi indicii. Nu vei putea să te uiți în coșul de rufe să vezi dacă presupusul criminal are urme de noroi galben pe turul pantalonilor, care se găsea doar în locul

unde se presupunea că a fost cu o seară înainte. Te poți mișca doar unde vor băieții de la Ubi. Cu toate acestea, arată bine. Grafică practică, nimic special, pur funcțional. Sunetul este pe potrivă. Nimic care să te spere, din nici un punct de vedere.

Finito

Asta este tot ce vă pot spune despre joc. Nimic mai mult. Aș mai fi putut să bat câmpul și să vă povestesc despre toate ustensilele de care te folosești pentru a culege dovezi. Dar eu nu prea le-am înțeles nici când eram cu ele în mână, cum să vi le mai descriu și vouă? Vă las pe voi să le descoperiți. Jocul merită jucat doar dacă nu aveți altceva de făcut și, mai ales, dacă nu cereți prea mult de la un asemenea stil de joc.

■ Koniec

Titlu	Crime Scene Investigation
Gen	Adventure
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PII 300MHz / AMD K6-III 450MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	8 MB
ON-LINE	www.csi.ubi.com

Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	6/10

5.8

O bijuterie de modelism feroviar

Ca să rup nota "de palat" inspirată, vrând nevrând, de subtitlu, aș putea să strig un "All aboarrrrd!!!" și să mă prefac a fi de undeva din țara cu foarte mulți kilometri de cale ferată pe cap de locuitor. Că e lată, că e scurtă, o țară trebuie traversată din când în când și, dat fiind că nu tot poporul își permite avion cu reacție, avion cu elice, elicopter, mașină sau bicicletă, s-a inventat trenul. Pentru cei care duc dorul anumitor zguduite și țăcănite nopți rulante în drum spre Marea Neagră, în înghesuieli din cele mai românești, dar care, la vremea lor (anii '80, mai precis, cu un "ceva" care nu se va mai repeta niciodată), erau unice pentru subsemnatul, Trainz este un calmant și, în același timp, un agitator de amintiri. De ce, vă întrebați? Pentru că avem acum ocazia să ne dăm din nou cu trenul, prin ploaie, vânt, arșiță, zi și noapte, fără oprire, dacă așa ne dorește inima. Care e deosebirea față de călătoriile la mare de pe vremuri și cele din Trainz? Nu miroase atât de rău (dar, totuși, depinde de atmosfera din jurul computerului fiecăruia) și, din păcate, aș spune eu, putem vedea călătoria doar din perspectiva mecanicului de locomotivă, de undeva de deasupra trenului și de la macazele de pe traseu. Fără vedere din vagoane, fără răsărituri de soare privite prin geamul murdar, fără emoția de a ajunge la Eforie, fără Techirghiol. Și stați, nu săriți încă din tren. E vară, e o căldură înfiorătoare, știu prea bine - scriu acest articol la 03:00 AM la Brașov, în data de 11 iunie 2003, și e o căldură infernală. E clar că abia așteptați să vă aruncați în mare, dar nu lăsați CD-ul cu Trainz prin bagaje. Prinde bine chiar și pe plajă, unde poate reflecta soarele nemilos.

Chu-chu Trainz

Și dacă tot ne-a văzut firma Auran (producătorul lui Trainz) atât de înnebuniți după amintiri, apoi ne-a dat amintiri să ne ajungă. Mai precis, 15 locomotive din 12 țări, peste 50 de tipuri de vagoane de marfă și de pasageri și, mai ales, un sistem meteo care ne permite, în toată splendoarea, să ne conducem locomotiva prin intemperii și să ascultăm cu satisfacție zumzetul motorului electric și dansul sacadat al roților pe șine în răpăitul ploii torențiale, în pustietăți luminate din când în când doar de către un trăznet și permanent de farul din vârful locomotivei.

Trainz, distribuit în Statele Unite și în

Limita frumosului în jocuri

Depograffiti

Canada de Strategy First, are trei opțiuni mari și late: My Collection, Surveyor și Driver. Prima se dorește a fi o colecție de trenuri de peste tot din lume. Credeți-mă, aveți ce vedea. Mi-au scăpat chiar câteva cuvinte necuvincios de admirative când am observat atenția extraordinară acordată de producători detaliului fiecărei locomotive în parte (ale cărei denumire și companie de origine pot fi aflate pe același ecran pe care putem admira și frumoasele exemplare în sine, rotite, învârtite, apropiate și îndepărtate).

"Surveyor" este o cu totul altă poveste. În acest mod jucătorul/mecanic de locomotivă se trezește în fața unui excelent editor de "căi ferate". Poate sună ciudat, dar acest mic utilitar inclus jocului (și care, de fapt, nu e chiar atât de mic), permite modificarea terenului (altitudine, grad de înclinare), adăugarea unei foarte largi game de obiecte, texturi, a diferite tipuri de poduri și de cale ferată. După acești pași relativ simpli, se poate stabili starea vremii, ora de desfășurare a "evenimentelor" și, cu puțin noroc, puteți apoi foarte ușor să intrați cu trenul favorit pe harta respectivă și să vă admirați creația în ritm de tăgădăm-tăgădăm. Știți voi mai bine...

Cel de-al treilea și ultimul mod de joc oferit de Trainz este "Driver". Evident că am lăsat ce este mai interesant pentru... după jumătatea articolului. În acest mod, jucătorul, adică tu, cel care stai cu CD-ul Trainz în unitate și, după ce l-ai instalat, te întrebi ce și cum, cu revista în față, își creează garnitura de tren pe care o visează (sau pe care o nimerește) și, după ce alege un punct de pornire de pe una din cele trei hărți disponibile (printre care mici fragmente din Marea Britanie și Statele Unite), poate începe să se "dea" cu trenul în toate direcțiile posibile. Poate vira, înainta cu

Acceleratul 1641 sosește în gară la linia 3

viteze de 100 km/h și mai mult, și, mai ales dacă a ales modul "realist" de joc, poate deraia de mai mare dragul. Trainz permite controlul asupra locomotivei fie cu ajutorul unei interfețe cu adevărat simple, foarte ușor de folosit atât din interiorul cabinei locomotivei, cât și din "privirea" de afară. Totuși, aceia mai... mecanici dintre voi se vor grăbi să treacă pe "realist" și să-și prindă urechile și degetele în manetele disponibile în interiorul fiecărei locomotive (interior care, evident, diferă de la un model la altul). A, și nu uitați de claxon. Funcționează cu adevărat și poate fi folosit cu succes la trecerile la nivel cu calea ferată.

Din depou spre... unde vrei

Jocul pe care LEVEL vi-l oferă luna aceasta în variantă full poate nu este cel mai complex sau cel mai fascinant din câte ați văzut până acum. Dar de un lucru sunt sigur: este plin de originalitate și își merită cu prisosință locul într-o colecție serioasă de jocuri. Într-o vreme când suntem invadați de simulatoare de zbor, de Formula 1, de Moto GP, de raliu și de ce o mai fi, toate sofisticate și pline de ifose fizico-grafice, ce rău poate face un simulator de trenuri care, aparent calme în rularea lor sacadată, pot totuși să meargă repede și foarte repede pe linii nesfârșite care se pierd departe, tare departe, în munți, în văi, peste prăpăstii, lângă mare...

Nu uitați să atașați garniturii vagoane frigorifice, de pasageri, de bagaje. Nu vă oprește nimeni să adăugați încă o locomotivă. Imaginație să fie, că posibilități sunt destule.

Mie nu-mi rămâne decât să pomesc Trainz, să-mi urnesc trenul și să mă las în voia amintirilor care îmi sunt atât de dragi: Brașov - Etorie, munte, mare, totul în ritmul adormitor al acceleratului.

"Bună seara. Biletele la control." Tac-tac-tac și o ușă de compartiment trântită. (Nașu' not included.)

ATENȚIUNE, NAȚIUNE CFistă! Pe www.virtualtrainz.com există ENORM de multe lucruri pe care cu siguranță veți *dori să le obțineți. Vizitați site-ul și veți înțelege foarte bine despre ce vorbesc.*

■ Mike

Titlu	Trainz
Gen	Simulator de tren
Producător	Auran
Distribuitor	Strategy First
Ofertant	LEVEL
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	virtualtrainz.com

Spre răsărit. Întotdeauna.

Colecția continuă!
Disciples Gold

În martie 2002 ați avut Heroes of Might and Magic II. E timpul pentru Disciples.

Partea a IV-a

Ca să nu o mai lungim, haideți să intrăm un pic în adevărata parte de MODeling pentru Morrowind: crearea de exterioare și îmbogățirea cu orașe, păduri, ape etc. De asemenea, vom vorbi un pic despre scripting și dialoguri. Pentru a vă ușura munca de înțelegere, am început un MOD numit Cabiria, pe care vom lucra în continuare. Îl găsiți pe CD-ul Level de luna aceasta și pe cele pentru lunile viitoare, în versiunile corespunzătoare.

Alegerea locației

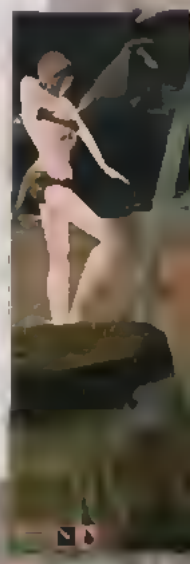
Un exterior de Morrowind poate fi creat în două moduri: fie remodelați o anumită zonă deja existentă în joc, fie adăugați jocului una dintre zonele nemarcate pe hartă, de obicei clasificate ca Wilderness x, y. Practic, jocul poate fi extins aproape la nesfârșit, problema fiind legată doar de faptul că zonele noi nu vor apărea pe hartă. În cazul de față, vom modifica câteva zone preexistente, mai exact Bitter Coast (-1, -11), (-1, -12), (-1, -13), (-1, -14), (0, -12), (0, -13) și (0, -14). Pentru a vă fi mai ușor să găsiți zonele, din meniul de sus selectați World, apoi Regions. La Region ID, dați un New și scrieți Cabiria. În stânga, la Name, treceți Republica de Cabiria. Selectați apoi culoarea cu care zona va fi reprezentată, în cazul de față un gri și apoi selectați Region Paint. Selectați din dreapta Cabiria și dați câte un clic pe harta din stânga în zonele Bitter Coast specificate mai sus. După ce confirmați, în fereastra Cell View din dreapta jos veți observa că zonele vă vor apărea cu numele specificat.

Modelarea reliefului

În primul rând, dacă vreți să lucrați în condiții acceptabile, selectați Preferences din meniul File, de sus. De aici scădeți Clipping Distance până când veți obține un framerate acceptabil atunci când priviți în perspectivă în fereastra de rendering. Selectați Republica de Cabiria -1, -13. Apăsați H și vă va apărea un meniu, "Landscape Edit Settings". De sus în jos și de la dreapta la stânga, în Edit Radius se specifică raza suprafeței ce poate fi modificată, în Edit Fallof se specifică dacă ridicarea sau coborârea reliefului va fi cu pante abrupte sau line (0 = abrupt, 100 = lin), iar cu Flatten Vertices și Soften Vertices se pot aduce suprafețele de editat la același nivel sau la un nivel mediu între cele existente în interiorul cercului de editare. Tot de aici se poate textura terenul, alegând dintre cele preexistente sau, dacă vă pricepeți, cele create de voi. Cu clic stânga se lucrează la nivelul reliefului, iar cu clic dreapta se texturează. În această zonă eu am ridicat dintre ape o insulă, care este destul de aproape de Ebonheart. I-am dat o formă relativ circulară și i-am făcut și un mic lanț muntos mai mult de dragul realismului decât din alte motive. Texturarea am făcut-o combinat și variat pentru a nu crea impresia de repetitiv, diferită pentru coastă, munte sau chiar de la zonă la zonă. Modul acesta de lucru vi-l recomand și vouă deoarece, cu cât varietatea este mai mare, cu atât zona va arăta mai bine.

Îmbogățirea reliefului

Până acum este bine, dar pentru a crea un cadru cât mai natural avem nevoie de vegetație, animale și alte lucruri specifice. Arborii și plantele le găsiți la categoria Static din Object Window, dacă o selectați și scrieți rapid pe tastatură "flo". De aici puteți să luați tot ce doriți, însă eu vă recomand să țineți cont de tipul de teren pentru a nu cultiva plante de deltă în creierii munților. Plantele care se pot folosi în poțiuni se găsesc la categoria Container, tot ca floră, iar animalele se găsesc la Creatures. Acum, eu am vrut să fac și un

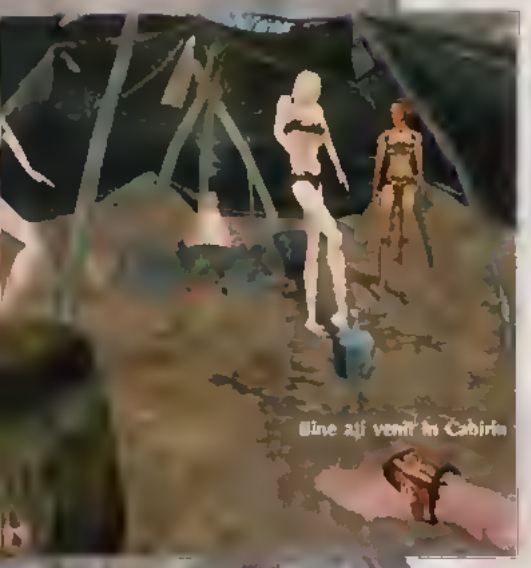


Cabiria la asfințit

mic orășel care să dea personalitate insulei și, eventual, să constituie o platformă pentru viitoarele quest-uri. Acest lucru se face la fel de simplu, deoarece casele folosite se găsesc în formate deja predefinite la Static, având prefix "ex_", și poartă același nume cu interioarele predefinite care sunt marcate cu prefixul "in_". Apropo, nu uitați să creați și interioare c selor. Mai departe urmează amplasarea unor NPC-uri care pot fie să păzească, așa cum fac gărzile, fie să constituie elemente cheie în quest-uri, fie să existe pur și simplu fără nici un scop anume. Este strict la alegerea voastră. Varianta MOD-ului de lucru de pe CD-ul Level vă prezintă câteva exemple din fiecare element amintit mai sus.

Fenomene

O ultimă etapă în configurarea zonei și a reliefului este legată de vreme și de animalele care vă pot ataca în somn. Aceste lucruri se pot rezolva din World/Regions. În lista din dreapta se pot selecta șansele în procente pentru ca un anumit tip de vreme să apară în zona respectivă. În dreapta puteți specifica sunetele care să predomine, adică genul de tunete sau tipul de vânt. Acestea se adaugă cu drag & drop din Gameplay/Sounds. Genul de animale care vă pot ataca în somn sunt exprimate fie ca leveled monsters în general, fie ca leveled monster în particular. Astfel, dacă alegeți ex_bittercoast_sleep, il veți găsi în Object Window la Leveled Creature, de unde vă puteți lămuri cam ce gen de animale conține această denumire generală. Cu asta am terminat partea de modelare fizică a mediului.


Bine ați venit în Cabiria

Cabiria

Cabiria este de fapt un proiect pe care sper că îl voi putea duce până la capăt și reflectă un anumit punct de vedere asupra lumii. Este de fapt o proiecție a unei lumi ideale așa cum o vede fiecare. De aceea, dacă sunteți de acord, aș vrea să lucrați împreună cu mine, să-mi trimiteți diferite versiuni personale ale acestui MOD. Eu voi încerca să le sintetizez pentru a crea ceva într-adevăr serios. Pentru a vizita Cabiria, va trebui să mergeți în Balmora, unde lângă Mage Guild veți vedea o femeie, pe nume Vasilica, stând degeaba. Ea vă va teleporta în Cabiria, de unde nu există cale înapoi decât pe jos. Practic nu are legătură cu nici un quest, ci este doar o modalitate de transport, asemănătoare cu cea de la Mage Guild. Piesa care constituie fondul sonor rulează și ea ca un script declanșat de intrarea vostră pe teritoriul Cabiriei. Scriptul de teleportare se numește Lockes_island_transport și îl găsiți în lista de script-uri. Partea de dialog prin care am realizat teleportarea o puteți studia selectând-o în editor pe Vasilica, după care îi deschideți fereastra de properties și selectați Dialogue. Aici selectați grupa Greeting și tot ceea ce e modificat va apărea în românește. Studiați un pic și veți afla cum am făcut. Data viitoare vom vorbi despre Scripting și eventual despre dialoguri, quest-uri etc. Pe CD veți găsi Cabiria.esp, un tutorial de scripting foarte bun și câteva surprize pe care le veți afla singuri.

■ Locke

Game Boy Advance

Grand Theft Auto III

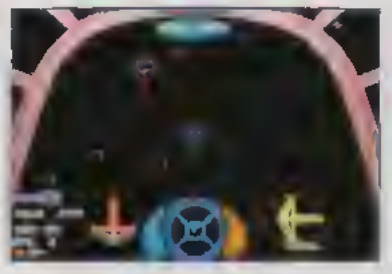
Urmându-și îndeaproape precursorii de pe PlayStation 2 și PC, iată că a apărut și versiunea pentru Game Boy Advance. Sincer, este unul dintre jocurile cu cea mai bună grafică pentru GBA din câte am văzut până acum. Daca sunteți într-adevăr fani ai genului și ai consolei, nu cred că acest joc trebuie trecut cu vederea. Storyline-

ul este același, poziționarea camerei este aceeași și feeling-ul este *categoric* același. Veți pleca din nou de la zero, cu posibilitatea de a vă face relații și de a vă ridica pe scara socială a lumii interlope. Străzile din Liberty City vor fi întotdeauna deschise unui nou venit plin de ambiție.

Producător	Destination
Distribuitor	Take 2
Calitate	★ ★ ★ ★ ★

Wing Commander Prophecy

Iată că după câtă reclamă i s-a făcut, Wing Commander Prophecy pentru GBA a fost în fine lansat. Dacă inițial lumea a privit suspicioasă această tentativă de a crea un simulator spațial pentru GBA, acum este în extaz. Jocul este într-adevăr reușit, singura problemă fiind legată poate de storyline. Cert este că am testat cu plăcere acest joc și am înțeles că de acum încolo cam orice este posibil. Împătimiților joystick-ului însă nu le recomand acest joc deoarece



o să fie extrem de frustrați de timpul scăzut de răspuns din partea butoanelor și de lipsa rudder-ului. Adică până și acest GBA are niște limite determinate de frecvența procesorului și de memorie. Așadar, dacă aveți de făcut un drum lung cu trenul și sunteți în posesia unui GBA, încercați-l. Nici nu veți ști când ați ajuns la destinație.

■ Locke

Producător	Venom
Distribuitor	Electronic Arts
Calitate	★ ★ ★ ★ ★

Câștigătorii lunii mai

5

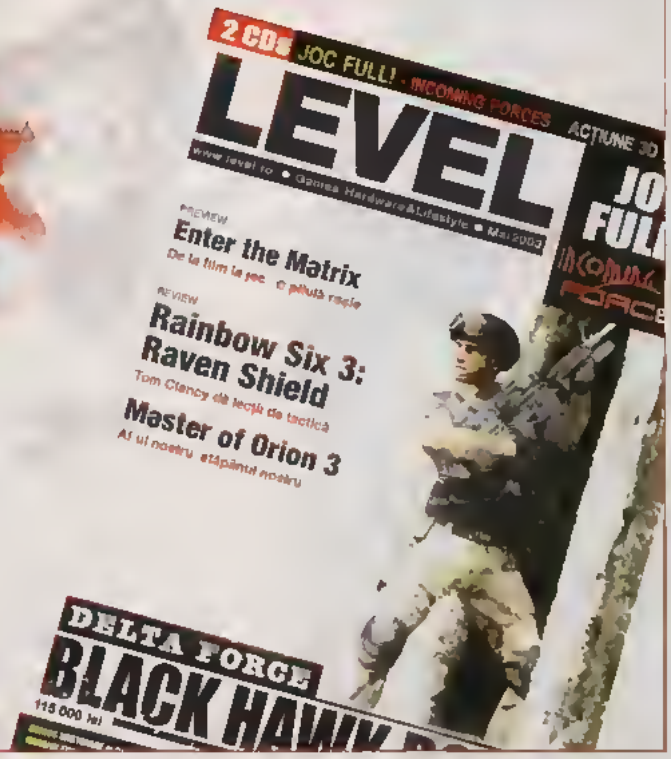
La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Delta Force: Black Hawk Down a fost câștigat de către Popa Alexandru din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Scrabble New Edition a fost câștigat de către Dumitriu Jozsef din Sibiu.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Liviu Costică din Maramureș a câștigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Mihail Traian din Bacău a câștigat o pereche de i-ware! 3D Game Glasses.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



Poți să te protejezi de viruşi şi altfel

Citeşte săptămânalul The Portal şi vei afla cum.

În fiecare joi, la toate chioşcurile de ziare din țară.

În plus, ai în fiecare săptămână un supliment gratuit colecționabil. Costă numai 12.000 lei.

THE Portal®
Lumea digitală pe înțelesul tău

Apple iPod 15GB

Frați români, frați români, țineți-vă bine. Întâmpinați-l pe noul iPod, pregătit să rupă gura târgului cu ale sale vrăjitorii. Nu vă gândiți că o să avem peste noapte poduri sau drumuri mai bune și fără gropi, dar... o să avem cu ce să ne încântăm urechiușele. iPod este cel mai revoluționar MP3 Player văzut vreodată pe suprafața bombată a pământului. Produs de celebrul copac, aham, mă scuzați, companie Apple, acest jukebox sau tonomat, cum vreți voi să îi spuneți, al MP3-urilor are un "cotor" de 15 GB pe care, dacă ne-am chinui să îl umplem am avea ce asculta o săptămână întreagă fără a se repeta vreo melodie. Problema e că după doar 8 ore de funcționare acumulatorul său cam începe să dea semne de "oboseală". Dacă credeți că aveți de făcut o drumeție mai lungă, vă sfătuiesc să vă luați și încărcătorul pentru priză. Lângă cel de mobil, ce mai contează încă un "traf" în plus.

Revenind la iPod, în cutia lui găsim și câțiva "prieteni": o pereche de căști pe cât de mici, pe atât de "forțoase", o telecomandă ce se adaptează la firul căștilor, un adaptor Firewire și o "bază" de andocare pentru a menține iPod-ul într-o poziție mai decentă.

Administrarea MP3-urilor sau a altor fișiere stocate în memoria acestuia se face cu ajutorul unui "sistem de operare" foarte bine pus la punct (și fără ecrane albastre). Navigarea prin meniuri, setarea anumitor parametri legați de calitatea audiției sau a volumului, ori programarea unei anumite întâlniri în calendarul inclus le puteți face doar cu ajutorul a două butoane. Alături de acestea se mai găsesc și butoanele cu funcții de Play/Pause, Stop, Skip sau Forward.

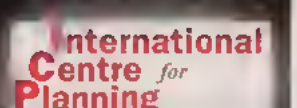
Despre chestiile pe care iPod este capabil să le facă s-ar putea scrie un adevărat roman însă nu vreau să spulber toate surprizele (sper eu, plăcute) ce se mai găsesc sub impresionanta sa "coajă" alb-argintie.

Denumire:	iPod 15GB
Gen:	MP3 Player / Data Storage
Producător:	Apple
Distribuitor:	Iris Romania
Telefon:	021 – 231.57.31
Preț:	510 EUR (fără TVA)
Calitate:	

Cât mai multe drivere de la ATI

Cum mai stăm cu pirateria?

Europa de Vest cu 35%
America de Nord
Deși valorile sunt
îngrijorătoare
să ținem



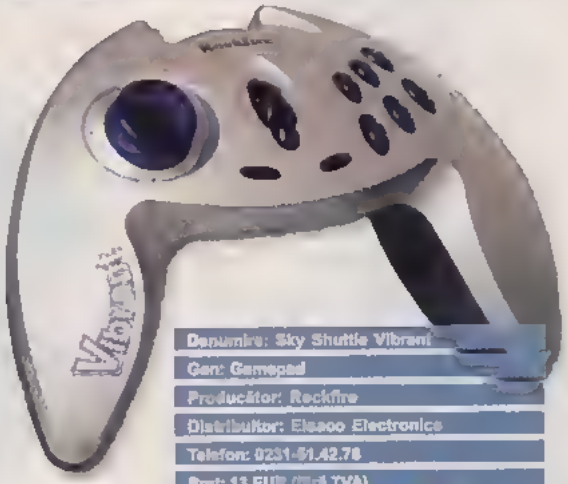
Rockfire Sky Shuttle Vibrant Gamepad

Sky Shuttle Vibrant este un gamepad ce se adresează în special gamerilor care nu se axează doar pe un anumit gen de jocuri. Astfel, jocuri din domeniul strategiei, RPG-urilor, sporturilor sau FPS-urilor pot fi foarte simplu și ușor de controlat cu un astfel de gamepad

Sky Shuttle Vibrant are în compunere 10 butoane "transparente" ce pot fi customizate cu ajutorul softului ce însoțește produsul. Alături de acestea, prezența D-Pad-ului opt-direcțional este nelipsită. Deși are o "cursă" destul de lungă, utilitatea lui rămâne prioritară. Sub gamepad se găsesc alte 2 "trigger-e", care în jocuri, de cele mai multe ori, au roluri secundare.

Pentru a vă integra în "peisajul" jocurilor cât mai mult posibil, Rockfire Sky Shuttle are montate în interior 2 motorașe foarte puternice, cu ajutorul cărora se creează senzațiile de vibrații ce sunt foarte bine sincronizate cu acțiunea din jocuri.

Conectarea la PC se realizează foarte simplu datorită portului USB și a funcției de Plug and Play, integrate în acest gamepad.



Denumire: Sky Shuttle Vibrant
Gen: Gamepad
Producător: Rockfire
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-61.42.78
Preț: 13 EUR (fără TVA)
Calitate:

Rockfire RacingStar Vibra

Odată cu acest produs, compania Rockfire întregește cu succes seria de unelte destinate gaming-ului. Este vorba despre un set format dintr-un volan și pedale.

Volanul este fabricat de o companie mai puțin cunoscută. Designerii au creat și ei un volan după posibilități, deoarece sumele enorme care se plătesc pentru achiziționarea licențelor necesare pentru a "copia" un volan din cockpit-ul unei mașini de curse originale este departe de resursele celor de la Rockfire. Totuși, acest model pare până la urmă destul de reușit. Pe volan se găsesc nu mai puțin de 8 butoane de control plus alte două "manetuțe" ce pot fi folosite fie pentru schimbarea vitezelor, fie pentru accelerare sau frânare (caz în care se renunță la pedale).

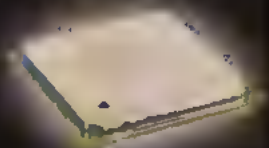
Datorită unui motor intern, se încearcă realizarea efectelor de force feedback. Se știe că aceste efecte au un impact foarte puternic asupra șoferului-gamer, atrăgându-l din ce în ce mai mult către simulatorul auto respectiv.

Pedalele sunt foarte bine gândite! Datorită modului de construcție, poziționarea picioarelor față de nivelul pedalelor este foarte comodă și nu te simți obosit nici chiar după o cursă ceva mai lungă.

Denumire: RacingStar Vibra
Gen: Volan + Pedale
Producător: Rockfire
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-61.42.78
Preț: 47 EUR (fără TVA)
Calitate:

Intel mai adaugă megahertzi după virgulă

[illegible]



nVidia năvălește pe piața de chipset-uri

[illegible] a lui nForce3 PRO. Acest nou chipset va fi împărțit în mai multe modele ce vor avea diferite funcții. Noile modele vor fi: nVidia Crush K8, Crush K8S, Crush K8 PRO, Crush K8G3 și Crush K8 3GHz.

[illegible] vreme

Bushnell Night_Vision

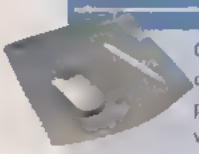
Ce este mai frumos decât o plimbare sub clar de lună, când îţi iei prietena de o mânuţă şi îi şopteşti poezii romantice... Mda, oare ce e mai frumos? Ei bine, există şi alternative! Una dintre ele se adresează celor care, pe moment, încă nu au fost loviţi de romantism. Cei ce se ţin de şotii şi încearcă tot felul de lucruri în aşa-zisul nume al distracţiei (pe seama altora) vor aprecia un astfel de instrument de spionaj pe timp de noapte. Principiul de funcţionare a lui Bushnell Night Vision este de a amplifica orice "pată" de lumină spre care este îndreptat. Astfel, se creează o imagine cu nuanţă "verzuie" în care se pot distinge cu uşurinţă siluetele celor doi... iubăreţi. Dacă totuşi nu prea există prin zonă nici un fel de sursă luminoasă, chiar nu este nici o problemă. Lângă butonul On/Off există încă un buton, la apăsarea căruia se aprinde un senzor infraroşu şi brusc, pe o distanţă de maxim 10 metri, totul devine vizibil.

Funcţiile de zoom ale lui Bushnell Night Vision sunt oarecum limitate. Unul dintre marile dezavantaje este faptul că, oricât ne-am chinui să îl sucim sau să îl învârtim, opţiunea de zoom tot pe 2.4x rămâne blocată. Un alt dezavantaj este legat de faptul că focus-ul trebuie făcut manual. Acest lucru devine uneori destul de enervant, însă, privind partea bună a lucrurilor, avem în "monitor" pe prietenii noştri iubăreţi, fără să pierdem nici un amănunt.

Deşi Bushnell Night Vision nu este un dispozitiv extraordinar de mare (193 x 89 x 71 mm), producătorii s-au gândit că ar fi bine să includă şi o geantă pentru transportul dispozitivului prin medii mai vitrege.

Denumire: Bushnell Night Vision
Gen: Sistem Night Vision
Producător: Bushnell
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-4115913
Preţ: 200 EUR (fără TVA)
Calitate:

Wireless Design & Work Tablet 400



Concepută special pentru persoanele care vor să îşi pună în valoare capacităţile creative, o tabletă de acest gen poate constitui o unealtă perfectă pentru atingerea scopului propus. Fie că este vorba doar de realizarea unei simple caricaturi sau a unui desen mai complex, totul va decurge fără probleme. Atât mausul, cât şi pen-ul nu sunt "legate" fizic de tabletă, ele funcţionând pe baza tehnologiei wireless.

Denumire: Design & Work T.400
Gen: Tabletă grafică
Producător: Trust
Distribuitor: RTC Holding
Telefon: 021-220.97.94
Preţ: 122 EUR (fără TVA)
Calitate:

LifeView FlyVideo DV3000

Spre deosebire de un TV Tuner obişnuit, oferta lui FlyVideo DV3000 este ceva mai deosebită. Recepţia şi redarea semnalelor audio se fac (unde este posibil) în format stereo atât pentru funcţiile de TV, cât şi pentru recepţia posturilor de radio FM. Este de remarcat prezenţa conectorului DV (Digital Video) pentru funcţiile de captură video din alte surse. Controlul de la distanţă se realizează cu ajutorul unei telecomenzi externe.

Denumire: FlyVideo DV3000
Gen: TV Tuner Stereo
Producător: LifeView
Distribuitor: Sisco Electronics
Telefon: 0221-51.42.79
Preţ: 64 EUR (fără TVA)
Calitate:

Precision MiniDigital Camera

Această minicameră digitală vă oferă posibilitatea să imortalizaţi cele mai trăsnite instantanee, fără prea multă bătaie de cap. Dimensiunile sale reduse o fac foarte uşor de transportat, putând fi folosită pe post de breloc pentru chei. În afară de poze, în memoria internă se mai pot stoca maxim 100 de secunde de secvenţe video. Conectorul USB inclus facilitează transferul datelor către un PC, ele putând fi astfel prelucrate sau salvate.

Denumire: MiniDigital Camera
Gen: Breloc "fotografic"
Producător: Precision
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021-411.98.13
Preţ: 25 EUR (fără TVA)
Calitate:

Bonzai USB Mini-Drive

Bonzai USB Mini-Drive este un dispozitiv ce doreşte să fie pe cât de util, pe atât de funcţional. Exceptând funcţiile de Flash Drive, „Bonzai-ul" poate fi folosit şi pe post de convertor media. Stocarea datelor se poate face pe un card SD (Secure Digital) sau pe alte MultiMediaCard-uri. În mod normal, acest dispozitiv are în componenţă un card SD de 64 MB, cu o rată maximă de transfer de 1.5 MB/secundă.

Denumire: Bonzai
Gen: USB Flash Drive
Producător: SimpleTech
Distribuitor: LRmarketing
Telefon: 021-339.39.29
Preţ: N/A
Calitate:

Trust Predator QZ 501

Dacă e să întrebi orice jucător care iubește la nebunie simulatoarele aviatice sau spațiale ce anume trebuie să îi ofere un joystick, ei bine, o să îți răspundă că se așteaptă ca respectivul joystick să îi ofere controlul asupra întregii acțiuni. Indiferent dacă este cu force feedback sau nu, în momentul în care ai pus mâna pe stick, trebuie să simți că ai control absolut asupra navei sau avionului implicat în respectivul joc.

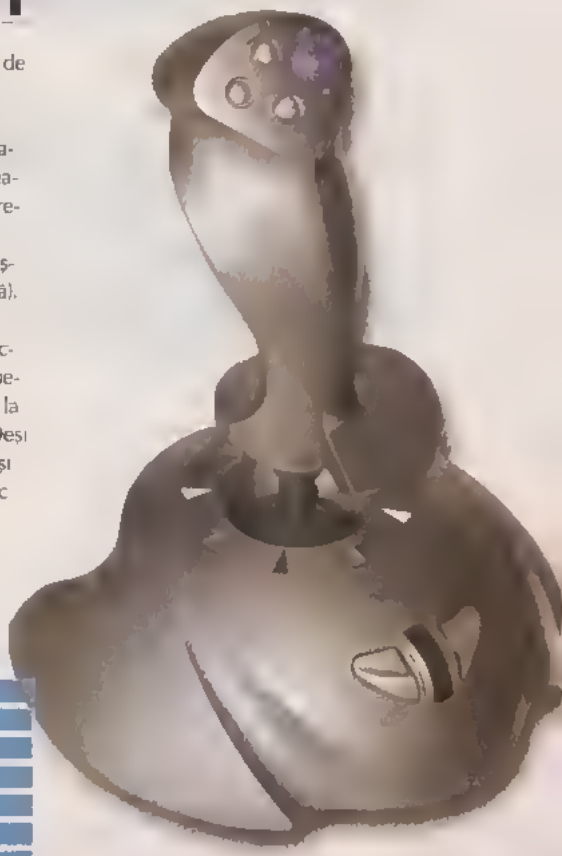
În această categorie am putea încadra și acest joystick ce poartă marca Trust. Fiind un dispozitiv pe USB, sistemul de operare îl va detecta automat. Tot ce aveți de făcut este să îl calibrați și cu asta basta, sunteți gata de bătălie (veteranii sunt rugați să citească manualul avionului înainte de decolare).

Manevrele ce vor fi executate cu Trust Predator pot fi realizate la un nivel de acuratețe foarte ridicat, avionul în cauză răspunzând foarte ferm la dorințele pilotului.

Un alt aspect plăcut al acestui joystick îl constituie designul butonului de throttle. Modul său de construcție și ușurința cu care poate fi operat nu fac altceva decât să vă creeze o senzație de siguranță (ofițerii sunt rugați să facă plinul la rezervoare).

Controlul avionului sau al arsenalului de rachete din dotare poate fi realizat cu ajutorul a 6 butoane foarte precise, inclusiv imensul trăgaci (atenție, începători la trenul de aterizare... obișnuiți-vă cu ideea că se mai blochează).

Pentru ca meniul să fie complet, există și nelipsita "pălăriuță" opt-direcțională cu ajutorul căreia puteți să operați asupra altor funcții "de foc" puse la dispoziție de respectivul simulator. Deși are o cursă cam scurtă, odată cuprinși de febra jocului, veți uita de acest mic impediment (pilotul care și-a uitat parașuta în vestiar este rugat să nu folosească maneta "eject").



Denumire: Predator QZ 501
Gen: Joystick
Producător: Trust
Distribuitor: RTC Holding
Telefon: 021-220.87.84
Preț: 31 EUR (fără TVA)
Calitate:

Samsung ML-1750

Domeniul imprimantelor cu laser a fost "atacat" nu cu foarte multă vreme în urmă și de compania Samsung. Unul dintre produsele astfel rezultate este și această imprimantă alb-negru, capabilă să listeze 17 pagini pe minut la o rezoluție maximă de 1200 x 600 dpi. Imprimanta are în dotare o fantă prin care se poate realiza alimentarea manuală și o "tavă" pentru alimentarea imprimantei cu hârtie în mod automat.

Denumire: ML-1750
Gen: Imprimantă laser
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Comp.
Telefon: 021- 434.34.89
Preț: 212 EUR (fără TVA)
Calitate:

Edimax 3-Port Print Server

Dacă dispui de o imprimantă și vrei să o împarți cu toți prietenii din rețea, nu e nici o problemă. Dacă dispui de mai multe imprimante, soluția o reprezintă acest Print Server dedicat. Legi toate imprimantele la acesta și prin intermediul portului UTP toate imprimantele pot fi accesate prin rețea. Managementul se face prin intermediul serverului de web inclus, iar monitorizarea imprimantelor se face prin intermediul a 3 LED-uri.

Denumire: 3-Port Print Server
Gen: Print server
Producător: Edimax
Distribuitor: Elecco Electronics
Telefon: 0231-61.42.78
Preț: 111 EUR (fără TVA)
Calitate:

Olympus Digital Voice Recorder

Adio, benzi magnetice, adio, reportofoane clasice și greoaie. Bine ați venit în era digitală! Un astfel de exemplu îl reprezintă și acest reporto-fon. Cu ajutorul lui putem să ne înregistrăm diverse discuții sau putem să ne salvăm chiar propriile memorii (audio). Înregistrările astfel efectuate pot fi transferate pe un PC prin intermediul conectorului USB inclus.

Denumire: Digital Voice Rec.
Gen: Reportofon Digital
Producător: Olympus
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021- 411.99.13
Preț: 87 EUR (fără TVA)
Calitate:

UV Reflecting Light 3 Cables

Pentru cei care vor ca PC-ul lor să arate bine s-au creat aceste "nenane" frumos colorate care, împreună cu cablurile IDE ce le însoțesc, pot transforma o carcasă întunecată și plină de praf într-una frumos luminată și deosebit de atrăgătoare.

Denumire: UV Reflecting Light
Gen: Cabluri IDE luminate
Producător: N/A
Distribuitor: DigitalWORLD
Telefon: 021- 411.99.13
Preț: 19 EUR (fără TVA)
Calitate:

Sony Flat Panel LCD

Tehnologia de ultimă generație pe care cei de la Sony au reușit să o implementeze în acest monitor nu face nimic altceva decât să dovedească încă o dată calitatea deosebită a produselor ce poartă acest nume. Din momentul în care acest monitor este conectat la PC, impresionanta lume a imaginilor viu colorate vi se așteme la "picioare". Rezoluția nativă a acestui monitor este de 1280 x 1024, iar timpul de răspuns de doar 20 ms permite chiar și celor mai înrăiți gameri să se bucure în voie de feeling-ul pe care îl oferă monitorul în timpul jocurilor. Un aspect destul de important îl reprezintă butonul "auto". La apăsarea acestui buton, toate funcțiile geometrice ale monitorului se vor ajusta automat în funcție de rezoluție sau alte funcții ale plăcii video. Cu ajutorul unui alt buton de control utilizatorul își poate alege și temperatura culorilor, fie din lista predefinită (9300K, 6500K), fie își poate configura această opțiune în funcție de propriile preferințe. Unghiurile de vizibilitate maxime ale monitorului sunt incluse între valorile 160 (orizontal) și 150 (vertical) de grade. Rata de refresh al monitorului la rezoluția nativă se poate

încadra în plaja de valori dintre 48 și 75 de Hz. Calitatea imaginilor oferite de acest monitor se datorează și distanței între pixeli de doar 0.264 mm. Modul de conectare a lui Sony SDM-HS73 la PC se realizează doar prin intermediul conectorului analogic HD15.

În concluzie, monitorul impresionează... și impresionează destul de mult. În orice situație te-ai afla sau oriunde te-ai "afișa" cu el, cu siguranță vei atrage atenția și admirația celor din jur.

Denumire: SDM-HS73
Gen: Monitor LCD
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 599 EUR (fără TVA)
Calitate:

Pinnacle Studio MovieBox USB

Studio MovieBox oferă tot ce are nevoie un utilizator pentru a-și transforma PC-ul într-un studio de mixare profesionist. Cu o astfel de "sculă" poți face cam orice în materie de sunet și imagine, limita fiind dată doar de imaginație. Studio MovieBox este plin de conectori cu funcții pentru intrări/ieșiri de semnal analogic și cu mufe pentru conectare la PC.

Denumire: Studio MovieBox
Gen: Home Movie Maker
Producător: Pinnacle
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 219 EUR (fără TVA)
Calitate:

LifeView FlyCam USB300

Comunicațiile online au fost, sunt și vor fi unul dintre cele mai utilizate servicii pe care le oferă Internetul. La ora actuală asistăm la ceea ce se numește comunicație prin imagine și sunet. FlyCam reprezintă o soluție pentru realizarea transferurilor de secvențe video către diverși interlocutori. Tot ce aveți de făcut este să-l conectați la un port USB și să vă căutați o cameră virtuală pentru chat.

Denumire: FlyCam USB300
Gen: WebCam
Producător: LifeView
Distribuitor: Elseco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 20 EUR (fără TVA)
Calitate:

AuraVision ElumInX

De obicei, când te "prinde" un joc, există posibilitatea ca foarte multe ore să nu te mai dezlipești de computer. Odată luat de val, te "trezești" în mijlocul nopții că, la un moment dat, nu mai nimerești tastele și începi să dai greș. Soluția vine de la AuraVison care au produs o tastatură aproximativ normală, ceva mai înghesuită, dar cu taste transparente. Pe timpul nopții acestea se luminează și toate caracterele devin vizibile.

Denumire: ElumInX
Gen: Tastatură luminoscentă
Producător: AuraVision
Distribuitor: Elseco Electronics
Telefon: 0231-51.42.78
Preț: 67 EUR (fără TVA)
Calitate:

Dempa USB 24

Exceptând funcțiile de bază ale FM Radio-ului, acesta poate funcționa și ca reportofon. Dar nu orice tip de reportofon. Pe lângă microfonul inclus, în pachet mai găsim un microfon foarte mic, extern (tip lavalieră) și încă un microfon extern fără fir. Avantajul acestuia este faptul că poate "emite" de la o distanță de maxim 25 de metri.

Denumire: Dempa USB 24
Gen: Radio FM + reportofon
Producător: Harvest General
Distribuitor: Systest Distrib.
Telefon: 0244-18.59.28
Preț: N/A
Calitate:

Kingmax USB Flash Disk 2.0

Una dintre marile probleme de care unii așa zișI "calculatoriști" se lovesc în viața de zi cu zi este legată în mare parte de transportul de cantități mai mari de date de la o destinație la alta. În prezent, se practică smulgerea HDD-ul din unitatea centrală și așezarea cu grijă într-o pungă cu "pernuțe" de aer, apoi căratul până la un prieten unde, în mare grabă, îl înfingi în calculatorul lui că, deh, ai și tu nevoie de câteva MP3-uri, ceva poze (nu spun de care) sau câteva documente *.mpg. Greu, foarte greu. Bine, există și varianta CD-RW-urilor, însă uneori... ca să prăjești un astfel de disc, îi se pare că trece o veșnicie... mai ales la 2X. La unitățile floppy nici nu vreau să mă gândesc... sunt piese de muzeu... mă mir cum de nu au ruginit deja. Și uite așa timpul a trecut și odată cu acesta... apar noi tehnologii (ce-i drept, unele mai bune, altele... nevermind).

Unul dintre rezultatele pozitive obținute din aceste tehnologii îl reprezintă noile tipuri de memorii flash. În cazul de față, această memorie este

folosită pentru crearea de pen drive-uri. Și au crescut-o și au crescut-o (într-o zi cât alții într-o lună) până a ajuns să încapă într-un dispozitiv, puțin mai mare decât un capac de stilou, până la 512 MB sau chiar mai mult. Și ca meniul să fie complet, ne mai trebuie "garnitura" formată din deliciosul USB 2.0 cu ale lui rate de transfer de 4.2 Mb pe secundă.

În consecință, problema transportului de date este oarecum rezolvată. Ce ne facem însă cu anumite date pe care nu dorim să le pierdem "din greșeală"? Păi, ce să facem? Fie le protejăm la scriere, fie le protejăm prin parolă ca nu cumva să își bage nu-știu-ce curios nasul printre ele.

Denumire:	USB Flash Disk 2.0
Gen:	Flash Drive
Producător:	Kingmax
Distribuitor:	Tornado Sistems
Telefon:	021-207.77.77
Preț:	137 USD (fără TVA)
Calitate:	

Plustek

Vrei un scaner bun?
Alege-ți un Plustek

OpticPro ST24
A4 Flatbed
Adaptor de transparențe
1200x1200 dpi hardware
512 KB Buffer
USB
Licență Corel Draw

OpticSlim 1200
A4 Flatbed Ultra slim
600x1200 dpi hardware
48 bit
USB 2.0

OpticSlim 6012
A4 Sheetfed
600 dpi hardware
48 bit
USB 2.0

K Tech Electronics

Distribuție zonală

Tel.: 021-211.70.90; B-dul N. ... Tel.: 021-211.17.66; B-dul 13 Decembrie nr. 37 ... B-dul Timișoara ...

Samsung Digimax V4

Digimax V4 este ultimul model de cameră foto digitală, concepută de compania coreeană Samsung. Cu ajutorul ei poţi să surprinzi o sumedenie de evenimente ce au loc în viaţa unui om, fie că sunt vesele, fie că sunt triste (Dumnezeu să-i odihnească). Spre deosebire de un WebCam obişnuit, cu acest Digimax V4 îţi poţi realiza mult mai simplu şi mai uşor scopul propus. Datorită celor 4.1 Megapixeli se pot obţine imagini la o rezoluţie maximă de 2272x1704 pixeli. În situaţiile în care consideraţi că spaţiul de pe modulul de Flash scade simţitor cu fiecare poză făcută, există posibilitatea de a mai reduce din rezoluţia pozelor până la valori de 1120x840 sau 544x408 pixeli. Tot pentru economia de spaţiu există şi posibilitatea în care se poate alege şi între tipul de compresie TIFF sau JPEG. Tot la alegerea utilizatorului se poate seta camera atât în mod Image, cât şi Movie. La alegere celei de-a doua opţiuni pe cardul de 32 MB inclus în pachet se pot stoca până la 2 minute şi 43 de secunde de secvenţe video şi audio. Din păcate, alt format de compresie în afară de AVI nu putem să selectăm iar muri de ciudă DivX-ul). Dacă se doreşte fotografierea unor anumite aspecte dintr-un "peisaj", se poate apela la funcţiile de Zoom de care Samsung Digimax V4 nu duce lipsă. Valoarea maximă a zoom-ului este de 12X. La această valoare se ajunge printr-un zoom de 3X optic şi un zoom de 4X digital.

Navigarea prin meniuri, configurarea camerei sau pur şi simplu vizionarea pozelor sau a instantaneelor ce se doresc fotografiate se poate realiza prin intermediul ecranului de 1.5 inci.

Dacă se doreşte fotografierea anumitor obiecte de la o distanţă foarte mică, se poate apela la funcţia de macro. La activarea acestei funcţii se pot fotografia obiecte de la o distanţă de 6 cm (cam mult, mult prea mult).

■ BogdanS

Denumire: Digimax V4
Gen: Cameră foto digitală
Producător: Samsung
Distribuitor: DECK Computers
Telefon: 021-434.34.08
Preţ: 447 EUR (fără TVA)
Calitate:

HighPoint RocketRAID 1520

Performanţele unui controller Serial ATA sunt superioare unui controller Parallel ATA, ce se găseşte pe marea majoritate a plăcilor de bază actuale. Cei de la HighPoint au realizat un controller dual channel în care se pot conecta maxim 2 HDD-uri SATA. Acest controller se instalează într-un slot PCI, el funcţionând fără probleme alături de pretenţii său, controller-ul ATA de pe placa de bază.

Denumire: RocketRAID 1520
Gen: Controller Serial ATA
Producător: HighPoint
Distribuitor: Elseco Electronics
Telefon: 0231-41.42.78
Preţ: 50 EUR (fără TVA)
Calitate:

HighPoint RocketHead 100

Dacă problema unei rate de transfer a datelor e cât de cât îmbunătăţită, ce ne facem cu vechile HDD-uri paralele? În orice caz, nu le vom arunca, ci le vom putea folosi în continuare. Cu ajutorul acestui adaptor putem să conectăm un HDD normal la orice controller Serial ATA. În acest fel şi vechiul hard disk va fi nevoit să muncească mai mult, datele fiind transferate mai rapid.

Denumire: RocketHead 100
Gen: Adaptor SATA – ATA
Producător: HighPoint
Distribuitor: Elseco Electronics
Telefon: 0231-41.42.78
Preţ: 26 EUR (fără TVA)
Calitate:

HighPoint RocketMate 110

Acest tip de "rack" produs tot de HighPoint vă poate fi de un real folos în situaţiile în care doriţi să înlocuiţi sau să montaţi un alt HDD într-un computer ce este deja în funcţiune. Problemele legate de acele hard-disk-uri care în funcţionare ating temperaturi mari sunt rezolvate prin montarea unui cooler în spatele rack-ului.

Denumire: RocketMate 110
Gen: Rack Hot Swappable
Producător: HighPoint
Distribuitor: Elseco Electronics
Telefon: 0231-41.42.78
Preţ: 56 EUR (fără TVA)
Calitate:

US Robotics Voice Modem PCI

Când vezi un modem ce are "lipit" pe el un chipset U.S. Robotics, rămâi plăcut surprins. Totul până la specificaţiile producătorului. Fiind un model WinModem, el poate fi folosit doar pe calculatoare ce au ca sistem de operare orice tip de Windows. Lăsând "poliloghia" deoparte, acest modem atinge o rată maximă de conectare de 56K, şi, în plus, puteţi să folosiţi PC-ul şi pe post de robot telefonic.

Denumire: Voice Modem PCI
Gen: Fax Modem intern
Producător: US Robotics
Distribuitor: Elseco Electronics
Telefon: 0231-41.42.78
Preţ: 47 EUR (fără TVA)
Calitate:

GET MOBILE

Alcatel One Touch 735

Viitorul Alcatel OT 735, care urmează să fie lansat pe piață în luna septembrie a acestui an, poate oferi utilizatorilor posibilitatea de a beneficia de cele mai noi funcții existente în marea majoritate a terminalelor de ultimă generație, la un preț ceva mai accesibil. Începând de la display-ul capabil să afișeze imagini de maxim 128 x 128 de pixeli la o adâncime de culoare de 4096 de culori și până la jocurile ce pot fi download-ate de pe diferite site-uri, ce-i drept în schimbul unei anumite sume de bani, Alcatel One Touch 735 este foarte promițător. Că tot veni vorba de jocuri, acest telefon dispune de un mini-joystick, un set de butoane strategic amplasate și un sunet clar, datorat speaker-ului polifonic, și care, împreună cu funcțiile de vibrație, cresc nivelul feeling-ului respectivelor jocuri la un stadiu asemănător cu cel oferit de o consolă GameBoy.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	116 x 47 x 20 mm
Greutate:	95 g
Display:	CSTN – color
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	260 ore
Talk time	maxim 6 ore

Philips 330

Dacă ar fi să ne luăm după prima impresie la vederea acestui telefon, am spune cu siguranță că sub "carcasa" deosebita se ascunde o adevărată mașinărie. Ei bine, nu e chiar așa. Ideea pe baza căreia a fost fabricat acest telefon este aceea de a oferi unui utilizator obișnuit exact acele funcții de care are nevoie în viața de zi cu zi. De exemplu, cu ajutorul funcțiilor de WAP sau de POP3/SMTP puteți fi în permanență conectat la cele mai proaspete informații sau la căsuța de poștă electronică. De o utilitate indiscutabilă este și prezența modem-ului de 14400 bps, prin intermediul căruia se pot tranfera anumite date din memoria telefonului pe diverse alte dispozitive. Dacă nu vă convine nuanța de culoare, nu e nici o problemă. Philips 330 se găsește pe piață în patru culori diferite: Sparkling Blue, Lacquer White, Brilliant Silver și Shining Red.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	83 x 43 x 22 mm
Greutate:	79 g
Display:	Graphic display
Rezoluție Display:	101 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 570 mAh
Stand-by:	până la 400 ore
Talk time:	peste 4 ore

Siemens M55

O soluție ceva mai "profi" pare a fi cea de la Siemens. Cu un M55 în buzunar nu îți mai faci griji că ai uitat de nu știu ce întâlnire sau ai pierdut nu știu ce informație "utilă". Totul este la purtător. Datorită unei memorii interne de 1.8 MB se poate stoca o listă de 500 de nume și numere de telefon + 20 de mesaje vocale + 10 comenzi vocale + un număr imens de SMS-uri și e-mail-uri. Două jocuri, Wappo și Extreme, sunt și ele prezente. Dacă vă chinuie talentul de DJ puteți să vă împrieteniți cu compozitorul de sonerii polifonice, iar dacă sunteți un iubitor de instantanee, puteți să folosiți camera foto digitală inclusă. Managementul acestui telefon nu s-ar putea realiza fără meniul grafic foarte intuitiv de care dispune Siemens M55.

CARACTERISTICI:

Dimensiune	101 x 46 x 21 mm
Greutate	83 g
Display:	Graphic display
Rezoluție Display:	101 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 700 mAh
Stand-by:	până la 250 ore
Talk time:	maxim 6 ore

Bogdan8

Service autorizat

Marius – București

Am o mare problemă și sunt disperat: la instalarea unor jocuri mai noi sau chiar a unor jocuri care până acum funcționau, primesc o eroare imediat după începerea setup-ului: "Error Number:0x80070725. Description: Incompatible version of RPC stub. Setup will now terminate." Ce să fac?????

R: *Eroarea este cauzată de incompatibilitatea unui fișier .DLL instalat în sistemul tău. De exemplu, dacă e să luăm fișierul Oleaut32.dll, în mod sigur are versiunea 3.50. Eroarea astfel generată se datorează faptului că această versiune a fișierului poate fi folosită doar de Windows XP. Soluția pentru această problemă depinde de ce ai instalat pe computerul tău. Dacă ai instalat Office 2000 sau vreo componentă a acestui pachet Office, trebuie să îți instalezi Office 2000 Service Release 1 (o9regfix.exe) care se poate folosi pe orice sistem de operare pe care ai instalat suita office. Dacă NU ai instalat nimic legat de Office 2000, trebuie să folosești utilitarul mcrepair.exe tool. Dacă rulezi Windows 95 sau 98, poți rezolva problema cu ajutorul utilitarului dcom95.exe (pentru Windows 95) și dcom98.exe (pentru Win. 98). În continuare, trebuie să boot-ezi în mod MS-DOS. Ajuns la prompter-ul c:\windows, aplici următoarele comenzi:*

```
CD c: windows\system
rename oleaut32.dll oleaut32.old
exit
```

La restart, o să primești un mesaj de eroare, pe care îl ignori. Rulezi utilitarul dcom9x.exe și situația s-a rezolvat.

PS: Toate fișierele necesare le găsești pe CD-ul LEVEL. \Utilitare\Troubleshooting.

Olteanu Alexandru – @

Am un Duron la 750 MHz, 128 MB Ram, HDD 20 GB Western Digital și o placă video GeForce 2 MX 400. Toate acestea vin împreună cu un CD-RW Sony 48x-12x-48x. Am câteva întrebări:

1. Este neapărat necesar să am un cablu IDE ca să nu existe erori la CD, deoarece eu nu am acest cablu, ci folosesc cablul de la HDD (cred...)?

2. Sistemul meu este îndeajuns de rapid ca să poată scrie CD-uri la 12x??

3. Care este deosebirea dintre "disk at once" și "track at once"? Cu track at once apar mai puține erori?

4. Are ceva dacă îmi pun CD-RW pe DMA?

5. La Nero, când dai pe "compilation info" și alegi "cache files smaller than 64 kb", el bagă acele fișiere în cache-ul HDD-ului sau al CD-RW-ului? Care este valoarea recomandată?

R: *1. Nu, nu este neapărat să ai unitatea CD-RW instalată pe un alt cablu IDE. Poate funcționa foarte bine și pe același cablu cu HDD-ul, doar că rata de transfer poate avea uneori de suferit.*

2. Sistemul este destul de bun pentru a scrie CD-uri chiar și la 48 X. Totul e să îți faci rost și de blank-uri ce pot fi scrise la această viteză.

3. Deosebirea între cele două moduri de "ardere" este următoarea: în modul DAO (disk at once) datele pe care dorești să le pui pe CD vor fi scrise normal, adică de la cap la coadă, fără întreruperi într-o singură sesiune. Modul TAO (track at once) se întâlnește cel mai des la CD-urile Audio ce conțin piese muzicale. Dacă ai observat, există un mic spațiu de câteva secunde între piese. Asta înseamnă că fiecare piesă în parte este considerată ca o sesiune și astfel se lasă un spațiu de departajare între eventualele două sesiuni de scriere.

4. Dacă unitatea ta suportă modul DMA, este chiar recomandat să fie setat astfel. Dacă nu are suport DMA, este suficient și modul PIO.

5. În momentul în care se bifează această funcție, Nero este obligat să bage în cache-ul CD-RW-ului și acele fișiere mai mici. Valoarea recomandată este cea "default", adica 64 Kb.

Andrei N – @

Am o întrebare în legătură cu inscripționarea CD-urilor. Folosesc pentru inscripționare programul Nero și acesta nu finalizează CD-urile, după setările programului din "fabrică", adică nu mai poate fi inscripționat nimic pe CD-ul respectiv. Aș vrea să știu ce avantaj am dacă finalizez CD-urile. Se pot finaliza CD-urile, dacă am mai scris ceva înainte, fără se se strice?

R: *Cred că ai făcut o mică confuzie. Dacă mergi pe varianta cu "închisul" CD-ului, indiferent cât spațiu p-a mai rămas nefolosit pe CD-ul respectiv, acesta nu mai poate fi folosit pentru scriere în viitor. Dacă lași CD-ul "deschis", atunci poți oncând să mai adaugi informații până atingi capacitatea maximă de stocare a CD-ului. Avantajul finalizării CD-urilor este acela că un CD "închis" poate fi citit cu succes chiar și pe unele unități CD-ROM mai vechi (4X, 6X, 8X etc). Datorită tehnologiei de la acea vreme, pentru ca un CD-ROM să recunoască un CD, era obligatoriu să găsească un cod de început și de sfârșit. În ceea ce privește finalizarea ulterioară a discurilor, nu este nici o problemă. Datele deja scrise pe eventualul CD nu vor fi absolut deloc influențate de închiderea discului.*

■ **Bogdan8**

...save our values...

CD, MC, DVD manufacturing

on firm grounds

Copy protection for CD-Audio and CD-ROM

VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

TÜV

[illegible] Budaörsi út [illegible] Tel.: [illegible] Fax: [illegible] 33-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

CONCURS LEVEL și

Câștigă jocul Enter The Matrix

Cine este fosta prietenă a lui Morpheus din jocul Enter the Matrix?

a. Neo ☐
b. Trinity ☐
c. Niobe ☐

Nume, prenume: _____
Str. _____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate _____ Cod ____ Jud. _____
Telefon _____ e-mail _____

Prin participarea la concursul Enter The Matrix sunteți de acord ca datele personale furnizate de dumneavoastră să fie folosite de organizatorii concursului.

Jocul câștigat va fi trimis de Ice Distribution SRL, prin intermediul firmei de curierat DHL, în luna iulie 2003.

CONCURS LEVEL și

Câștigă jocul Silent Hunter II

În zona cărui oraș se petrece acțiunea din jocul CSI: Crime Scene Investigation?

a. Pitești ☐
b. București ☐
c. Las Vegas ☐

Nume, prenume: _____
Str. _____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate _____ Cod ____ Jud. _____
Telefon _____ e-mail _____

Prin participarea la concursul CSI: Crime Scene Investigation sunteți de acord ca datele personale furnizate de dumneavoastră să fie folosite de organizatorii concursului.

Jocul câștigat va fi trimis de Ice Distribution Communications SRL, prin intermediul firmei de curierat DHL, în luna iulie 2003.

CONCURS LEVEL și

Câștigă USB Joystick

Cât de mare este coeficientul de zoom al dispozitivului Bushnell Night Vision?

a. 1x ☐
b. 2.4x ☐
c. 5x ☐

Nume, prenume: _____
Str. _____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate _____ Cod ____ Jud. _____
Telefon _____ e-mail _____

Prin participarea la concursul Hardware sunteți de acord ca datele personale furnizate de dumneavoastră să fie folosite de organizatorii concursului.

Jocul câștigat va fi trimis de Ice Distribution Communications SRL, prin intermediul firmei de curierat DHL, în luna iulie 2003.

Al naibii tratament!

Primul film din această lună este o comedie zgomotoasă a studiourilor Revolution: Al naibii tratament! Adam Sandler și Jack Nicholson joacă rolurile unui pacient și, respectiv, al unui terapeut, cu toate că uneori este greu să îl deosebești. După o altercație, la bordul unui avion, în care blândul și manieratul Dave Buznik (Adam Sandler) își iese din fire, acesta este condamnat de către judecătoarea Daniels (Lynne Thigpen) să urmeze ședințe de tratament pentru stăpânirea nervilor, conduse de doctorul Buddy Rydell (Jack Nicholson), ședințe la care participă bărbați și femei cu tulburări de comportament. Metodele terapeutice neortodoxe folosite de Buddy, provocatoare și brutale, îl zăpăcesc complet pe Dave. Apoi, după o nouă boacănă, judecătoarea Daniels îi ordonă lui Dave să ia în serios ședințele de terapie, căci altfel va ajunge la închisoare. Buddy se mută cu Dave pentru a-l ajuta să se lupte cu demonii din interiorul său. Buddy, deși nu-l "chinuie" demonii deloc, se dezlănțuie on de câte ori are ocazia, făcând comentarii ireverențioase la adresa prietenei lui Dave, Linda (Marisa Tomei), și îl determină pe Dave, puțin câte puțin, să-și înfrunte frustrările trecute, dar și pe cele din prezent. Însă Buddy merge prea departe și Dave trebuie să decidă dacă se va retrage în carapacea lui sau dacă va înfrunta situațiile de unul singur. Oare tratamentul încurcat și contradictoriu la care-l supune Buddy este conform cu ceea ce i-ar prescrie un doctor normal? Dar oare l-ați putea vedea pe Jack Nicholson în rolul unui terapeut și nu al unui pacient?

Data lansării iulie 2003

Distribuit de InterComFilm România

Cabina telefonică

Un telefon poate schimba viața unui om. Uneori, îi poate chiar pune capăt. Acesta este cazul agentului de publicitate Stu Sheppard (Colin Farrell), care este sechestrat într-o cabină telefonică de un necunoscut care îl amenință la telefon că îl va împușca dacă închide.

Ce faci atunci când auzi un telefon public sunând ? Deși știi bine că nu pe tine te caută, primul impuls este acela de a răspunde. Un telefon sunând cere un răspuns. Dar, răspunzând, Stu se trezește prins într-un joc misterios și periculos. Un interlocutor necunoscut (Kiefer Sutherland) îl amenință cu moartea dacă închide telefonul. Un act de violență petrecut în imediata apropiere a cabinei telefonice atrage atenția polițiștilor, care sosesc la fața locului, fiind convinși că Stu este cel periculos, și nu interlocutorul său invizibil. Căpitanul Ramey (Forest Whitaker) încearcă să-l convingă să iasă din cabina telefonică. Însă ceea ce Ramey nu știe este că toți cei prezenți la fața locului – echipa sa de polițiști, reporteri veniți în căutare de senzațional, soția lui Stu, Kelly și prietena sa, Pamela – sunt în vizorul armei interlocutorului necunoscut. Pe măsură ce timpul trece, Stu, întruchiparea necinstei și a imoralității, este nevoit să treacă printr-o transformare morală. Din punct de vedere emoțional, necunoscutul îl domină. Minciunile lui Stu nu-i mai sunt de nici un folos. În schimb, el trebuie să își sondeze adâncimile sufletului pentru a găsi tăria de a-l învinge pe interlocutorul său, făcând jocul și mai periculos.

Data lansării iulie 2003

Distribuit de InterComFilm România

Lider

Vrei să fii căpitanul nostru?

Răspundeți-mi și mie la o întrebare: ce vă faceți atunci când vă strângeți mai mulți, nu aveți la dispoziție decât un calculator la care puteți cel mult asculta niște muzică, vreți să vă distrați pe cinste și să vă mai și dovediți aptitudinile deosebite care vă tac remarcat în grupul în care vă aflați? Răspunsul la această întrebare nu este în nici un caz unul de genul: caut tot ce este de băut pe acolo, dau rapid peste cap vreo 3 pahare de tărie și stau cu 5 beri desfăcute lângă mine, după care încep să spun bancuri deocheate la care râd de unul singur. Nu. Răspunsul nu vine din această direcție, ci de la oamenii de la IDEE (nu sunt aceeași cu cei de la Minolta), oameni care au avut o idee foarte bună și, chiar mai mult, au și pus-o în aplicare. Astfel a apărut pe piață un board-game care, de când a ajuns în redacție, ne-a cam făcut să ne mai odihnim un pic ochii terminați de pixelii monitoarelor. Este vorba despre Lider, un joc cu personalitate pe care am să încerc să vi-l prezint în rândurile următoare.

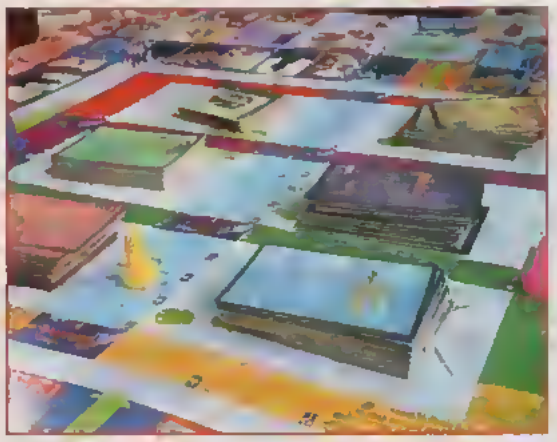
Creiere încinse

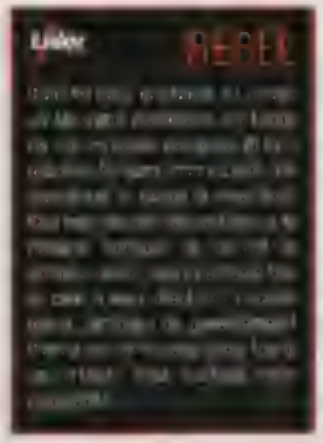
Îmi amintesc și acum de vremurile de altădată când încingeam adevărate partide de Bunul Gospodar. A urmat apoi, o dată cu intrarea noastră în rândul lumii civilizate, Monopoly. Acestea sunt însă "pantaloni scurți" față de Lider! Ideea jocului seamănă oarecum cu cele de dinainte: unul dintre jucători va trebui să se impună în fața celorlalți. Pentru aceasta însă avem la dispoziție mult mai multe mijloace care, cel puțin unele din ele, sunt cam neortodoxe. Jocul este guvernat de capacitatea noastră de a ne descurca în relația cu zarurile, tabla de joc, dar mai ales în relația cu ceilalți jucători, deoarece nimic nu este interzis în acesta. Până și furtul banilor din casă, în clipa în care ceilalți nu sunt atenți, este permis în Lider. Jucătorul va trebui să-și aleagă la început un personaj: sportiv, politic, popular, rebel, manager, artist sau media. Fiecare dintre ei are trecute anumite obiective. În clipa în care primul jucător reușește să îndeplinească obiectivele specifice personajului pe care și l-a ales, va fi considerat câștigător.

Obiectivele constau în obținerea unui anumit număr de puncte pentru: sex și erotism, notorietate, relații internaționale, educație și cultură; a unei anumite sume de bani și a unui număr de proprietăți.

Tabla este una specială. După ce dăm cu zarurile, jetonul poate urma una dintre traiectoriile posibile: în zona oraș prin cartierul Cultură, Afaceri, Notorietate, Sex și Erotism, Relații Internaționale sau unul din traseele externe: prudent sau riscant. Alegerea noastră va fi determinată de interesele pentru momentul respectiv, de departamentul la care avem deficiențe de puncte etc. În joc vom putea cumpăra puncte, proprietăți, vom putea plăti pentru o noapte de plăceri sălbatice sau

IDEE GAMES
Câștigă 5 jocuri Lider!





vom putea negocia cu ceilalți jucători și vom putea încheia alianțe care să ne apropie de succes.

Pentru "oameni mari"

Să nu credeți cumva că Lider se adresează celor care mai au de făcut bastonașe pe caietele de dictando. Nici vorbă. Lider este un joc pentru cei care, chiar dacă mai sunt în școală, au cam ajuns de ceva timp la nivelul liceului. Există tot felul de situații hazlii în fața cărora te pune jocul și pe care nu prea le-ai putea înțelege dacă nu ai o anumită vârstă. Referirile la relațiile jucătorului cu femeile sunt destul de dese, în special în zona de sex și erotism pe care, cel puțin noi, am bătut-o de la cap la coadă. Umorul abundă pe tabla de joc. Dacă ar fi să vă dau numai câteva exemple v-aș spune că: strada Pro SUA se intersectează cu strada Putin, există o piață numită Meandrele Concretului, Piața Poliției cu Bd. Gică, Bd. Manelelor cu str. Hackerilor, Calea Silicoanelor dă în Piața viitorilor revoluționari din '89 etc. De asemenea, jetonul tău poate ateriza în tot felul de căsuțe ciudate: "Scandal public – după ce ai avut grijă de ea ca un părinte, secretara te trădează", "Dacă mergi și astăzi, fetele îți oferă un bonus pentru fidelitate. Ce alegi?" sau "Ești invitat la Surpriza stelei din dragoste".

Pe drept cuvânt, o dată ce vă veți obișnui un pic cu regulile jocului și veți adopta o strategie care să vă asigure succesul, Lider va deveni un joc la care veți reveni, și veți reveni, și veți reveni. Jocul te prinde în cele din urmă și, parcă, nu-ți mai dă drumul datorită libertății mari pe care ți-o oferă, deși este un board game, dar și situațiilor complexe pe care le creează pentru a duce la găsirea unui Lider.

Jocul Lider mi s-a părut a fi unul dintre cele mai interesante proiecte care încearcă să simuleze situațiile reale într-un model atractiv pentru tinerii de astăzi. După ce veți juca Lider și dacă veți mai și accesa pagina on-line a jocului veți vedea în ce măsură proiectul Lider al celor de la IDEE încearcă să ne pregătească pentru situațiile pe care le vom putea întâlni în viața de zi cu zi. Mai mult, echipa IDEE se implică foarte mult în viața jocului, chiar după lansarea acestuia. Astfel, în fiecare lună se organizează câte o petrecere LIDER într-unul din barurile bucureștene, la care sunt invitați tanii Lider, jucători și câștigători ai concursurilor organizate în mass-media. Există 2 concursuri online – www.idee.ro/lider – pentru a căror câștigare imaginația este atuul forte. O echipă LIDER va fi prezentă toată vara pe litoral organizând concursuri cu premii și promoții pe loc.

■ Sebah

Producător	IDEE Games
Tel.	021- 231.36.21
Preț	500.000 lei
ON-LINE	www.idee.ro/lider

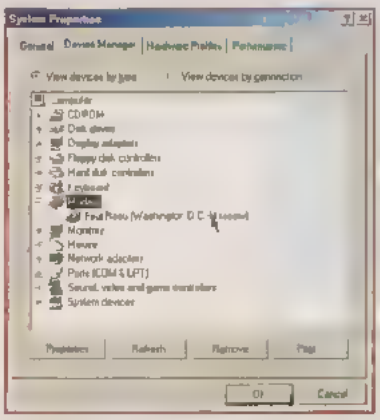
Jurnal Anarchy Online

După acest ultim patch, Anarchy Online și-a rezovat o mare problemă, aceea a repetitivității. De acum încolo tinde să devină și mai popular ca joc online, deoarece are toate calitățile necesare. Mă bucură faptul că, după apariția articolului despre Anarchy Online în Level, o serie de gameri de la noi din țară, care au avut posibilitatea să joace, și-au făcut conturi și au intrat. În ultimele luni am primit tot mai multe e-mail-uri de la cititori, prin care ba mi se cereau informații, ba mi se spunea că au început să joace. Problema este că, în comparație cu ce efect au avut în străinătate jocurile online, la noi în țară aproape că pot fi considerate inexistente. Personal, nu cred că există mai mult de 1000-1500 de oameni care să fie înscriși și să joace constant un MMORPG sau alt gen de "massively multiplayer game". Motivele sunt, cred, foarte cunoscute. În primul rând, puțini sunt aceia care își permit să aloce din venitul lunar o sumă de 10-15 dolari special pentru așa ceva. Apoi, presupunând că banii există, posibilitățile de plată electronică sunt încă la început la noi, așadar nesigure și chiar periculoase. Mai departe, calculatoarele știm cu toții cam ce prețuri au. Practic, o investiție de minim 400 de euro nu este chiar la îndemână pentru un popor cu salariul minim pe economie de 65 de euro. De aceea, mi-am dat seama că, oricât aș încerca să popularizez acest tip de jocuri, mă voi izbi permanent de aceste probleme. Pe de altă parte, unii dintre cei care citesc Level se vor simți extrem de frustrați atunci când își vor da seama că nu-și permit astfel de luxuri. În concluzie, acest Jurnal Anarchy Online se încheie odată cu acest număr. Evident, vom mai scrie despre jocuri online dacă ele vor merita, însă nu reprezintă deocamdată pentru Romania un subiect "la modă". Următoarele lucruri pe care le veți mai auzi referitor la acest excelent joc vor fi despre ceea ce aduce nou Shadowlands, următorul expansion-pack. Se pare că Rubi-Ka se va mări substanțial. Zonele noi vor conține lucruri la fel de noi, însă oarecum în oglindă (va fi vorba despre o dimensiune paralelă). Nu știu deocamdată când este data exactă de lansare a acestui expansion, însă fiți siguri că veți afla de pe http://www.level.ro/.

La final

Sincer, trebuie să vă spun că sunt foarte trist. Aș fi vrut ca românii să aibă "puterea" să fie mai prezenți pe această piață în plină dezvoltare. Și piața este garantat în plină dezvoltare, pentru că așa ne spun statisticile. Spre exemplu, numărul de jucători cu conturi active la EverQuest este de aproape o jumătate de milion. Ultima Online are peste 250.000 și este urmat îndeaproape de Dark Age of Camelot. Anarchy Online are în jur de 30.000. Toate aceste cifre sunt în creștere și denotă faptul că lumea este din ce în ce mai interesată de subiect. Sunt sigur că și voi sunteți cu toții interesați și sper ca în următorii 5 ani de zile situația să se schimbe. Personal, voi încerca pe cât posibil să țin o evidență a acestei evoluții și să mă orientez în activitatea mea viitoare după ea. Până acum nu am reușit decât să vă prezint un joc cu un potențial imens și două modalități de a plăti. Voi face eforturi în continuare pentru a vă aduce în atenție cele mai importante evenimente din acest domeniu, însă de data aceasta va fi punctual. În mod ciudat, am încredere că viitorul vă va aduce ceea ce prezentului îi lipsește cu desăvârșire...

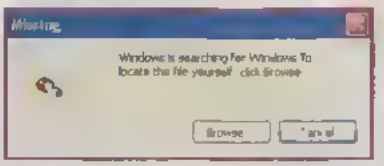
■ Locke



Nu știam eu de ce mă păzesc cagulații de când mi-am luat calculator.
Imagine trimisă de
Daia Lucian a.k.a. Fallen_Angel.

Oglindă, oglinjoară, de ce fața nu-mi apare?!
- D-aia!
Imagine primită de la Alex V.

Nu poți să știi pe unde dă moartea peste tine. Imagine primită de la Gmaxx.



La cât de aiurit este nici nu-i de mirare.
Imagine primită de la Myth Itsmi.

Pe căldurile astea nici asfaltul din jocuri nu mai rezistă.
Imagine primită de la Maverick.

Pentru unii Pământul nu este deloc solid. Imagine primită de la GB.

Încă puțin și termin și quest-ul ăsta. Imagine primită de la Walter Atti.

Câștigătorul din acest număr este Maverick.

Imaginile pentru patch se trimit la adresa sebah@level.ro.

LEVEL 07/03 talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

3 luni, la preţul de 230.000 lei ☐
6 luni, la preţul de 400.000 lei ☐
12 luni, la preţul de 750.000 lei ☐
începând cu luna

Firma, cod fiscal
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Et. Ap.
Localitate Cod Jud.
Telefon e-mail

Am plătit lei la data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat cu codul

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 26100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 07/03 talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL WINDOWS XP	70.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL WEBSITE	100.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Et. Ap.
Localitate Cod Jud.
Telefon e-mail

Am plătit lei la data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500010 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 26100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Vrei 5 reviste GRATIS?

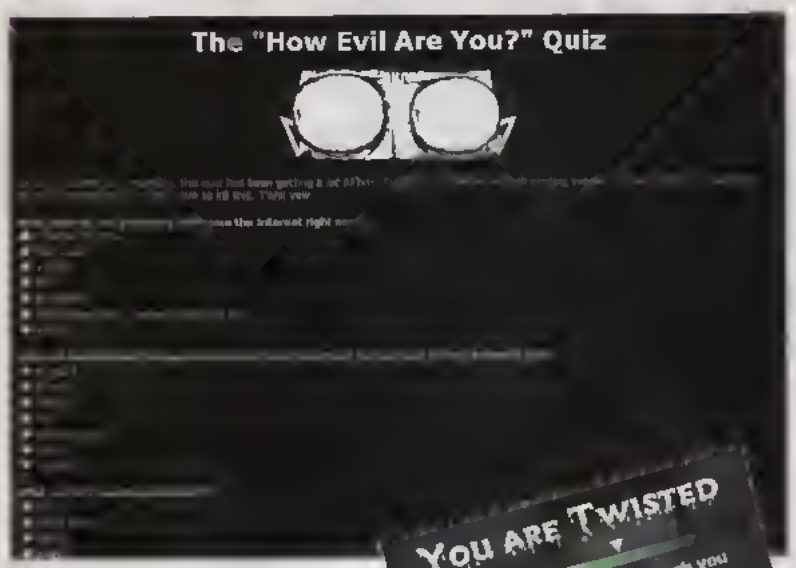
ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 115.000 lei = 1.380.000 lei
1 abonament / an = 750.000 lei

www.

Numărul trecut, după ce mi-am chinuit mouse-ul pe site-ul "What You Are" (www.geocities.com/retardedtummah), m-am gândit să aprofundez această temă și să aflu, de la alții, ce sunt eu... Internetul, bată-l vina, a fost cooperant ca întotdeauna și mi-a scos în cale o sumedenie de site-uri care se ofereau să îmi spună mai multe despre mine decât știu eu însumi. M-am decis astfel să îmi calc pe inimă și pe rubrică și să inaugurez prima ediție a "WWW."-ului în care este abordată o singură tematică. Nu disperați, nu înjurați, nu mă aplaudați încă... data viitoare revenim la conceptul inițial. Evident, dacă nu intervine ceva.. Ca de exemplu bani. Știți, am mare nevoie de ceva fonduri. Vă rog! Vă fac reclamă gratuită în revistă! Sună acum! Accept și site-uri porno (mai ales!!!), dar și site-uri cu referate, sms-uri free și logo-uri pentru mobile.

■ Mitza



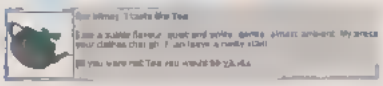
How evil are you?

home.att.net/~slugbutter/evil

Începem cu un site care ne va ajuta să găsim răspunsul la întrebări care macină creierele tinerilor din orice generație: "Oare cât de rău sunt?", "De ce am atâta sânge pe mâini?", "Ce e cu vocile alea din capul meu?", "Cum de am ajuns sa dorm în cimitir?" și, mai ales, "Mamă!!! primește-mă înapoi în casă și îți promit că nu mai arunc pisica prin geam!"

What flavour am I?

quiz.ravenblack.net/flavour.pl



Seria întrebărilor care nu vi le-ați pus niciodată dar care acum vor primi un răspuns continuă cu simpaticul "What Flavour Am I?" la care am descoperit cu stupoare că din profil semăn a ceai, iar de la depărtare miros a vanilie. Mai să fie! De asemenea, pe același site quiz.ravenblack.net veți mai descoperi și alte quiz-uri interesante ("What sort of hat are you?!"... de asta chiar sunt curios).

What D&D character are you?

neppyman.irulethe.net/dndwho

În sfârșit un site mai serios! Având în vedere că iarăși m-am apucat să joc Wizardry, iar party-ul ăla de 8 personaje mă zăpăcește complet și nu sunt în stare să mă identific nici cu elful și nici cu human-ul, m-am gândit că poate site-ul de mai sus îmi va da o mână de ajutor. Până mi-am adus aminte că Wizardry 8 nu prea are legătură cu D&D-ul era prea târziu... indivizii mă etichetaseră deja ca un Lawful Neutral Gnome Ranger Bard. Imposibil! Eu nu sunt așa!

What Pulp Fiction character are you?

www.pyrrha.org/pulp

Pentru final am păstrat un site care mi-a spus drept și răspicat că sunt un dur. Așa e! Stați să-mi beau lăpticul și revin...

Așadar, site-ul de mai sus va mulțumi pe orice fan al filmului Pulp Fiction și nu numai. Eu unul am aflat că semăn cu Marsellus Wallace, iar asta îmi convine de minune (deși preferam un Vincent Vega, ceva...).

Ce vreți voi...

Care a fost momentul (sau mo
"UAU!" și ați rămas cu g
bucurându-vă că sunte
asemenea experien
momentul (dacă

Per_Catalin

Sauve qui peut!

Fără temă, deci s-a nimerit. Pentru un amărât al cărui suflet a fost total anihilat de el. El, ZEUL JOCURILOR.

Nimeni nu poate scăpa, nu există cale de mijloc. Și pe lângă acest supliciu există EA. Este jumătatea acestui om bătut de soartă. EA își reclamă dreptul asupra sufletului deja furat. Plânge, țipă, te ceartă, reproșează și cere insistent ce este cel mai prețios: timpul tău. Acel timp puțin care îți rămâne după o zi plină.

Dar ea nu înțelege. După ce se supără, revine pentru a reproșa ironic că sentimentele tale sunt departe de ființa sa. Parcă ar avea vreo legătură.... Există oare doctori pentru așa ceva?

Condamnatul trebuie să dea dovadă de inventivitate. Așteaptă puțin... Doar un mail să trimit, în cinci minute termin... Ea nu știe însă că aceste cinci minute nu sunt pământene. Este vorba despre o unitate de timp cu limita nedefinită. A cui este vina dacă durata de timp a fost depășită iar cauza este uitarea de sine?

În cele mai nefericite cazuri se lasă cu ceartă. Noroc cu iertarea. Norocul va dura însă la nesfârșit?

Iată pe scurt o poveste, care sunt convins că este trăită zi de zi de multe victime. Adresez pe această cale un apel la toleranță și din nou toleranță din partea celei care se simte pierdută, uitată și lipsită de atenție.

Situația nu are nici o legătura cu ceea ce leagă două persoane în dulcele sentiment al iubirii. Și ca orice lucru de pe acest Pământ, este vorba despre ceva trecător.

Cu deosebită considerație pentru EA,

EU

The Grim Reeper

Ai spus să vorbim despre ce vrem, așa că voibesc despre ce vreau. Da, așa, fără introducere, că doar așa vreau, NU?! Păi, eu vreau să voibesc despre gameri. Da, despre gameri, că tot suntem din ce în ce mai mulți. De fapt, vreau să vorbesc despre cum au degenerat gamerii în ultimul timp. Înainte (acum 5-6 ani, poate chiar mai mult) gamerul era un expert în calculatoare, acum... un gamer obișnuit știe să apese pe butonul On/Off, să aștepte, mai așteaptă puțin că doar are Windows XP, apoi face dublu-clic pe iconița Counter-Strike, face un server, apasă egal, 5 si iar 5 și apoi play.

Fănele, iarăși m-ai înșelat cu Diablo?!

Apoi se blochează. Începe cu Run-Time Error. Acum e simplu. Nu se apasă Details ca să vezi ce dracu' are calculatorul, nu, se apasă direct butonul Reset aka "de toate erori rezolvator". Nu e invenție, e cruntul adevăr. Văd asta aproape în fiecare zi... Vecinul meu Alex aka "awlo" stă

la 2 etaje mai sus și are un AMD cu 1600 Mhz. I can't stand it anymore!!!

Dar asta nu-i partea rea. Partea rea e că mulți gameri (de fapt, nu sunt chiar gameri...) sunt cei din cartier care au auzit că acest CS e la modă și așa că joacă și ei. Și uite așa ajung la sală. Cu cine și ce să joc eu? E un tip RROM la calculatorul 13, ăla care s-a stricat și acum e în 320x200. Zice un "prietenos" "Fac io serveru', bă!". Face un Iceworld și intru și eu. "Ce, vrei să te bagi?" spune el. Evident, eu mă "bag" Terrorist ca să mă camuflez. Îi convine. Și începem să ne jucăm. El ia AK-47 că vede că dau numai headshot-uri cu el. Eu iau MP5 ca să-l fac zob... Și în timp ce el ține spre cap cu Kalashu' și trage în tavan, eu îi umplu trunchiul cu un cartuș. Și cade mort. După ce se repetă de câteva ori, mă trezesc eu mort. CE??? A luat Arcticu' (ați auzit, acum pe lângă frigidere ăștia fac și snipere, SMG-uri, mitraliere, grenade și bombe nucleare). Bine, bine doar eu eram cunoscut ca lunetist în sală. Dacă vrea așa... Și iau și eu sniper și iar se repetă. Fraguri în prostie, toate îmi aparțin mie. Și mă plictisesc și iau AK-47. După ce îi dau 5 headshot-uri aud "Bă!!! Ca naiba, bă! Cum dracu' dai atâtea headshot-uri?". Încă un head și mă trezesc cu monitorul negru. Mă uit în dreapta și îl văd pe colegul nostru gamer rânjind înspre mine cu degetul arătător încă pe butonul "de toate errori rezolvator". Oftică nene, oftică. Asta am vrut să spun. Mă plictisesc când merg la sală, că nu am cu cine să mă joc. Nu există gameri adevărați care să îți dea adevărate provocări. Și m-am săturat de atâta CS. Nu mai joacă nimeni un Starcraft, un Q3 Arena, un Half-Life. Mai țin minte când eu cu clasa mea am descoperit sala Draculas prin 2001. Ne duceam câte 7-8 și încingeam un... Quake 2. Și era frumos. ERA!

Vlad.A.T.

Eram într-o zi la stomatolog, în sala de așteptare. Plictiseală totală. Lângă mine doi puști de maxim clasa a-III-a purtau o discuție aprinsă despre MOHAA, NFSHP2, Warcraft 3 și alte jocuri, lăudându-se totodată cu câți inamici au spintecat la SOF II. E totuși ciudat cum această magnifică industrie a jocurilor reușește cu o oarecare ușurință să înlocuiască în topul copiilor de vârsta lor pititea, șotronul sau mai știu eu ce.

În clasa II-III, eram și eu fericitul posesor al unui 586 (care era în plină glorie pe atunci), dar oricând aș fi preferat să ies afară. Acum, pentru cei mai mulți, chiar și pentru mine, pac-pac înseamnă o partidă de Counter în rețea, Quake III, Unreal 2003 etc.

Trăim într-o lume în care aproape totul e controlat de computer și în care industria jocurilor pe PC, asemenea drogurilor, acaparează interesul și timpul persoanelor din ce în ce mai tinere.

Vaporize

Băi, ce fain era pe vremuri cu HC-urile și Spectrum-urile și Cip-urile. Adică îmi plăcea la nebunie. Tare aș vrea să vă mulțumesc că mi-ați adus aminte ce frumos era odată cu acele joace. Sunt totuși un gamer tânăr (16 ani), dar am prins vremea acelor jocuri. Aveam și eu un CIP. Ce greu putea să fie cu casete. Însă îmi plăcea la nebunie. Eram mic pe atunci și nu pot să zic că eram un expert, dar totuși. Sunteți cool. Ce jocuri!... Pyjamarama, Boulder, Dizzy, Dan Dare, Saboteur 1 și 2... Acum ar fi naspa, dar atunci erau bestiale și parcă îmi plăceau mai mult alea decât astea acum. Oricum, sper să mai faceți astfel de bucurii nouă, gamerilor vechi, dar sper că și celor noi. Hai că vă las, bon jour, bye, ciao, la revedere și good playin'.

Horghidan Ovidiu aka cronoX [filantropiKa]

Stimate redactor de serviciu,

Urmăresc de o bucată bună de vreme evoluția revistei LEVEL, chiar v-am scris până acum de vreo două-trei ori, fără să am însă succes, pentru că am nimerit la NMS și acolo am rămas de fiecare dată. Din nefericire, observ o puternică scădere calitativă a materialelor pe care ni le oferă redacția, fapt pentru care am ținut să fac prezenta intervenție, în cazul în care nu vă dați seama de această problemă, fiind din interior. Pe lângă faptul că industria jocurilor dă naștere în ultima vreme unor creații dezamăgitoare care – o știe toată lumea – tind să țintească numai banul, un alt factor al decăderii publicației voastre în ochii mei și ai prietenilor mei îl reprezintă rutina în care se complace grupul vostru de gameri. Să le luăm pe rând. Toată această poală de

Câștigă Y-3D (ochelari 3D)

VIREAL

CONCURS LEVEL ȘI

jocuri proaste lovește fără milă în atracția exercitată de revistă asupra cititorilor, gradul de plictiseală crescând de la număr la număr. Atitudinea voastră, aceea de a vă plânge mereu și de a regreta vremurile de altădată, de a huidui de fiecare dată când un sequel își încearcă norocul și de a face critică tendinței de axare asupra graficii de ultimă oră, scade mult din plăcerea de a parcurge rândurile, ba, mai mult, enervează. În ultima vreme, LEVEL-ul e trist. Știți doar cum e românul, face haz de necaz. Încercați voi câteodată să urmați această vorbă, dar nu simțiți cu adevărat ceea ce susțineți, nu puneți suflet așa cum făceați altădată. Altfel era acum un an, doi, când mă repezeam la chioșc în fiecare zi de întâi a lunii, cu acel tremur în inimă la care făcea referire demult, într-o scrisoare, un fan de-al vostru.

De asemenea, bogăția informației de care ar trebui să ne bucurăm în schimbul a 115.000 de lei este de fapt o sărăcie a informației, în special în ceea ce privește preview-urile. De exemplu, nu ați menționat nimic despre Condition-Zero (bine, poate nu aveați dreptul din partea producătorului, dar exemplele pot continua, că doar lista este lungă). Revista este cu siguranță prea fragmentată – un indiciu clar al fugii de muncă pentru un cunoscător, iar unele rubrici fie au devenit plictisitoare, fie nu-și au rostul (le identificați voi, că doar nu sunt primul care protestează). La toate acestea țin să adaug că vă sprijiniți prea mult pe jocul full pe care-l oferiți atât de des și că ați scos comentariile de la sfârșit de Chatroom ale lui Mitza, precum și alte fragmente de tip editorial care clădeau în mare parte atmosfera unică a revistei cu nume simetric, care s-a dus ca fumul de țigară.

Trecând la al doilea subiect, anunțat mai sus, afirm că v-ați lenevit de tot, v-ați cantonat în comoditatea limbajului de lemn, ați renunțat la umor. Locke, care era absolut genial, a devenit un anonim, Mitza a „îmbătrânit", Mike se menține miraculos, Sebah era drăguț, doar Koniec are ceva mai multă vitalitate și face progrese mărunte, dar sigure, în mlaștina asta de-i zice gramatică, că la debut mi-era jenă să-i parcurg articolele. Apropo, unde s-a ascuns Lara, că tare mi-e dor de ea, sincer vorbind.

Actualmente, singurul motiv pentru care vă cumpar produsul este informația din domeniu, fără de care aș alege jocurile noi după titlu și m-aș face de rușine printre membrii clanului meu de Counter-Strike, peste care a dat un noroc colectiv și au intrat în posesia unor rachete de 1.7 GHz.

Vedeți ce faceți cu revista aia, că sunt bărbat și nu-mi pot permite o lacrimă în colțul ochiului.

Ai și tu dreptate, câteodată ne plângem ca niște babe când ne amintim de vremurile de demult. Cred că obiceiul ăsta vine cu vârsta... Oricum, observ că, deși ne critici din cauza asta, începi și tu să ai aceleași tendințe ("industria jocurilor dă naștere în ultima vreme unor creații dezamăgitoare"). Ce pot să îți spun, se mai întâmplă și nu putem controla asta. Vrem și noi jocuri frumoase și bune, dar dacă nu sunt, nu sunt. Oricum, stai tu liniștit că încă ne mai freamătă sângele în vene când vedem un joc bun. Ia de exemplu Half-Life 2 și minunata prezentare de la E3 după care am rămas cu toții cu gura căscată și cu gândurile aiurea. Ah, mai stau câteva minute și mă apuc să mai văd o dată filmulețul ăla de 23 de minute. E genial!

Preview-urile s-au redus ca număr, ai dreptate. În schimb, nu știu dacă ai observat, dar rubrica de News s-a modificat tocmai pentru a suplini această lipsă, știrile devenind mai mari, un fel de mini-preview-uri. Noi spunem că e mai bine așa, pentru că avem posibilitatea să vă dăm mai multe detalii despre mai multe jocuri. Cât despre Condition Zero, mi se pare că a fost subiectul tocmai unei astfel de știri.

Cât despre noi și felul în care scriem... iarăși, trebuie să îți dau dreptate. Stilurile noastre se schimbă, este inevitabil... Din moment ce vezi atâtea jocuri și afli atâtea lucruri noi, este imposibil să îți menții același stil de scris, aceeași "inocență" și indulgență în ceea ce privește jocurile pe care le testezi. Unii dintre noi vor deveni mai serioși, alții poate se vor apuca să glumească mai mult. Ne vom strădui însă să menținem același stil general al revistei și să creștem nivelul de profesionalism al fiecărui redactor. Sperăm să reușim... Dacă nu, îți promit că ne vom cere scuze, vă vom scoate pe toți la o bere, ne vom îmbăta și ne vom avea apoi ca frații. Și totul va fi mai mult decât OK. OK?

■ **Mitza**

Ne-au mai scris: Cosma Mihai din București, alex14, James Potter, Andrei Ciubotaru, Popescu Constantin din Prahova, Talpalaru Vlad din Iași, Alexandru Mircea (nu mai fi așa de necăjit), Andreea, Negoiță Alexandru, Balasa Flory, Andra Radu, Moraru Rareș din Iași, Angel, Yvominne, GBS Telecom, Alexandru, The Mask, Stegaru Valentin din București, Mureșan Ioan-Alexandru din Bistrița-Năsăud.

De la început ne plângem. De ce să ne oprim acum?

LEVEL

Vogel Burda Communications SA
[illegible]
Tel. [illegible]
Fax [illegible]
Email [illegible]
ISSN [illegible]

General Manager:
[illegible]

Selected ad:
[illegible]
Relacion al alianza:
[illegible]
Redactor:
[illegible]
Gráficos:
[illegible]
Secretaria de redacción:
[illegible]

Marketing:
[illegible]

Publicidad:
[illegible]

Contabilidad:
[illegible]

Editor, prensa corresponsalía:
[illegible]

Proceso filmes:
[illegible]

[illegible]

[illegible]

INDICE ALFABETICO ACCESO RAPIDO

Sony Ericsson	C2
[illegible]	[illegible]
[illegible]	23
[illegible]	3a
K-Tech	45
Videojoc VECO	[illegible]
Planing Computers	C4

LEVEL

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

TRAINZ
www.virtualtrainz.com

LEVEL TRAINZ

LEVEL

VOGELBURDA COMMUNICATIONS

TRAINZ

LEVEL TRAINZ

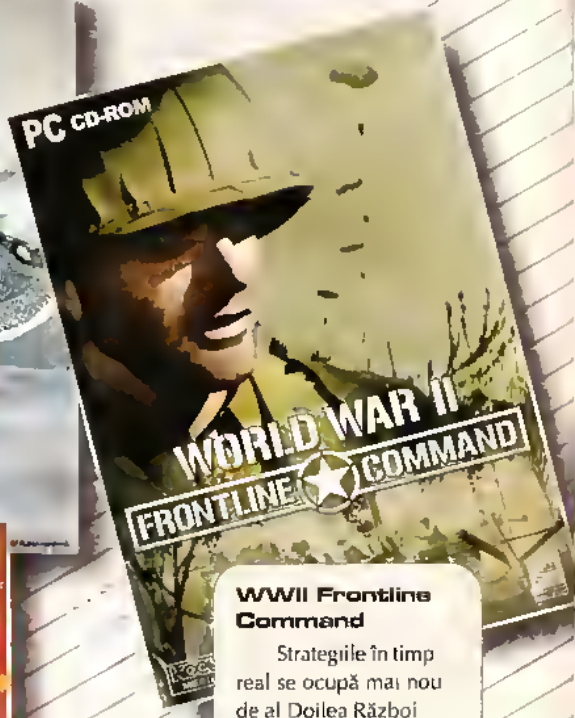
Colin McRae Rally 3

Strângeți-vă bine centurile, deoarece pornim în cel de-al treilea raliu alături de Colin McRae

colin mcrae rally 3™

The Elder Scrolls 3: Bloodmoon

E timpul să-nroșiți zăpada!



WWII Frontline Command

Strategiile în timp real se ocupă mai nou de al Doilea Război Mondial

Will Rock

we Will Rock you!

Two down,
one more
to go!

GOLD EDITION

Dacă vrei să îl vezi mai bine,
ia LEVEL
august!

CREATIVE BLASTER®5

3D BLASTER 5 FX5200

NVIDIA GeForce FX5200
Memorie DDR 64MB
AGP 8X
Suport DirectX 9.0
Ieșire S-Video
Multi-afișare
Joc inclus: GunMetal

85 €

3D BLASTER 5 FX5200 Ultra

NVIDIA GeForce FX5200 Ultra
Memorie DDR 128MB
AGP 8X
Suport DirectX 9.0
Iesire S-Video
Multi-afișare: DVI
Joc inclus: GunMetal

199 €

3D BLASTER 5 FX5600 Ultra

NVIDIA GeForce FX5600 Ultra
Memorie DDR 128MB
AGP 8X
Suport DirectX 9.0
Iesire S-Video
Multi-afișare, DVI
Joc inclus: GunMetal

279 €

NVIDIA.
GeFORCE™ FX

Participă la TOMBOLA VERII 2003 și câștigi 100 de premii Logitech, multe alte premii IT și marele premiu un FIAT STILO

FLAMINGO COMPUTERS
www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro